**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIA HUMANAS**

**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**CURSO DE JORNALISMO**

# “UM REAL A HORA”: DOCUMENTÁRIO SOBRE LOCADORAS E LAN HOUSES DE GAMES DA GRANDE ARACAJU COMO ESPAÇOS DE SOCIALIZAÇÃO E DE PROMOÇÃO DE ACESSO A JOGOS ELETRÔNICOS

**ANDRÉ MAGNO SILVA DE ALCÂNTARA**

**SÃO CRISTÓVÃO**

**MAIO/2022**

**ANDRÉ MAGNO SILVA DE ALCÂNTARA**

# “UM REAL A HORA”: DOCUMENTÁRIO SOBRE LOCADORAS E LAN HOUSES DE GAMES DA GRANDE ARACAJU COMO ESPAÇOS DE SOCIALIZAÇÃO E DE PROMOÇÃO DE ACESSO A JOGOS ELETRÔNICOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal de Sergipe.

Orientador: Vitor Curvelo Fontes Belém

**SÃO CRISTÓVÃO**

**MAIO/2022**

ANDRÉ MAGNO SILVA DE ALCÂNTARA

# “UM REAL A HORA”: DOCUMENTÁRIO SOBRE LOCADORAS E LAN HOUSES DE GAMES DA GRANDE ARACAJU COMO ESPAÇOS DE SOCIALIZAÇÃO E DE PROMOÇÃO DE ACESSO A JOGOS ELETRÔNICOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal de Sergipe.

Aprovado em: ___/___/___

Nota: _____

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Vitor Curvelo Fontes Belém – Universidade Federal de Sergipe

_____

Prof. Mário César Pereira Oliveira - Universidade Federal de Sergipe

_____

Prof. José Carlos Messias Santos Franco - Universidade Federal do Maranhão

*Este trabalho é dedicado à minha mãe, Marta Suely da Silva.*

## AGRADECIMENTOS

Apesar de se tratar de um trabalho de autor único, este projeto experimental de conclusão de curso e o caminho até ele não foi construído somente com um par de mãos, seja direta ou indiretamente.

Em primeiro lugar, agradeço à minha mãe, Marta Suely da Silva, pelos inúmeros ensinamentos e lições, cuidado e apoio imensuráveis, valores transmitidos e empenho constante e árduo para que todas as minhas necessidades fossem supridas, na maioria das vezes fazendo tudo isso na condição de mãe solo. Privada de estudar na infância, sempre me destacou a importância da educação, entendimento que carregarei pelo resto da vida. Trabalhadora do campo do sertão sergipano forçada ao êxodo rural devido às dificuldades, nunca imaginaria que um filho seu ingressaria no ensino superior público. Conquista dupla. Agradeço a ela também por, mesmo não entendendo muito bem o que é um TCC nem o tema deste projeto experimental, sempre ter me apoiado e incentivado de forma incondicional.

Ao meu irmão José Márcio, que em muitos momentos foi a minha figura paterna durante a vida e que sempre esteve presente para me prestar apoio, além de ser um dos responsáveis pelo meu interesse tão forte em jogos eletrônicos. Ao meu pai, Aciélio de Alcântara, pelo auxílio.

A minha tia paterna Maria Rita, que, mesmo me conhecendo pouco, me abrigou em sua casa quando dei início ao curso de Jornalismo na UFS em 2018.

Aos “primos”, como é chamado o grupo dos meus amigos do curso de Jornalismo que formei ao longo da graduação, que me forneceram alguns dos momentos mais memoráveis e felizes da minha vida nos últimos quatro anos e que tornaram os obstáculos, quedas e angústias menos dolorosas, e pelos quais nutro profunda admiração. Foram aqueles que, mesmo sem saber, me deram força e motivo para sair de casa e ir para a aula. Sem eles, não tenho dúvidas de que os quatro anos na UFS teriam sido muito mais difíceis do que foram.

A Gabriela Melo, que acompanhou parte considerável das minhas dificuldades ao longo da graduação e sempre levantou meu ânimo, e me apoiou de pronto logo quando esbocei o tema do projeto experimental de conclusão de curso, colocando-se, inclusive, à disposição para ajudar no que fosse preciso para que o trabalho fosse concretizado e concluído.

A Matheus Fernandes, Pedro Falcão e Bruno Izidro, que me apresentaram um jornalismo especializado em *games* que valorizasse as nossas próprias histórias e culturas de jogos eletrônicos.

A Vinícius Machado, que foi de referência de crítica de *games* para amigo do peito, a quem tenho gratidão por sempre ter acreditado no meu potencial para contar narrativas diferentes do *videogame* brasileiro.

Às fontes do documentário, que gentilmente aceitaram ser entrevistadas e me receberam em seus espaços de trabalho. São elas: Arionaldo Vieira, Edson Lima, Elson Santos, Gabriel Nobre, Jonatas dos Santos, Odara Santana e Rivanildo Costa. Agradeço também a William Vieira, irmão de Arionaldo, que me recebeu em sua locadora de *games* para gravar imagens de apoio quando seu irmão, Arionaldo, estava ausente.

A Waldênnia Soares, com quem dividi conhecimento, dificuldades e angústias para a elaboração deste projeto experimental, mostrando que nem eu nem ela estávamos sozinhos nessa caminhada. A Thyago Joaquim, que revisou o resumo em inglês deste trabalho e foi um esclarecedor de dúvidas sobre regras da ABNT. A Vivian Oliveira, que aceitou participar da elaboração de um documentário ao meu lado, que tem pouquíssima experiência com produção audiovisual.

Ao meu orientador, professor Vitor Belém, pelas instruções oferecidas e por ter acreditado na viabilidade do trabalho quando eu não acreditei mais.

À editora de vídeo do DCOS Renata Mourão pelo auxílio e paciência para que eu fizesse a edição e finalização do documentário. A Eduardo Santos e Vitor Daniel pelo esclarecimento de dúvidas a respeito de questões relacionadas a *softwares* de edição de vídeo.

A todas as pessoas que me sugeriram fontes para o documentário através das redes sociais e via contato particular. Agradeço também a Everton Silva, que me transportou de motocicleta até Nossa Senhora do Socorro para entrar em contato com uma fonte e que me deu dicas para tornar o processo de feitura do TCC menos doloroso.

Ao meu irmão Fábio Correia de Alcântara, pelo apoio prestado à elaboração do documentário.

Agradeço a todos que encontrei ao longo da minha jornada e que, de uma forma ou de outra, me ajudaram a chegar até aqui.

“Olhe, videogame é que nem cachaça. Você bebe em casa, mas o bom mesmo é beber na rua.” (Anônimo)

## RESUMO

Este projeto experimental de conclusão de curso se trata de um documentário a respeito de locadoras e lan houses de games da Região Metropolitana de Aracaju, tendo como principal objetivo apresentar esses locais como espaços de socialização e de promoção de acesso a jogos eletrônicos de maneira mais facilitada em relação às vias tradicionais. Por meio de entrevistas com proprietários, ex-proprietários e usuários de locais dessa natureza, o documentário explica os tipos de relações e dinâmicas interpessoais e sociais que se dão nesses lugares, o funcionamento de locadoras e lan houses de games, traça panorama histórico delas, retrata seu estado atual e as dificuldades enfrentadas por elas, bem como as perspectivas de futuro desses espaços. O documentário aponta como locadoras e lan houses de games são complexas e diversas em termos culturais, sociais e econômicos, apresentando isso não só através de relatos de entrevistados, mas de imagens do espaço físico e material desses espaços.



**Palavras-chave**: Documentário; *games*; locadoras; *lan houses*; socialização; Região Metropolitana de Aracaju

## ABSTRACT

This graduation project is a documentary on video game rental stores and gaming lan houses in Aracaju's Metropolitan Region. The main objective is to present these places as socialization spaces that promote access to video games in a facilitated way, compared to traditional means. Through interviews with owners, ex-owners, and regulars, the documentary explains the interpersonal and social relationships and dynamics that take place in these places, their operations, historical panorama, current state and difficulties faced, as well as the future perspectives of these spaces. The documentary points out how video game rental stores and gaming lan houses are complex and diverse in cultural, social, and economic terms, presenting this not only through interviewees' reports but also through images of the physical and material space of these places.



**Keywords:** Documentary; video games; rental stores; lan houses; Aracaju's Metropolitan Region

## Lista de Tabelas

Tabela 1 - Fontes do documentário 34
Tabela 2 - Quadro de despesas com equipamentos 40

## Lista de Figuras

Figura 1 - Publicação no Twitter 32
Figura 2 - Publicação no Instagram 33
Figura 3: Escaleta disposta em parede 42

## Sumário


**1. INTRODUÇÃO** **12**

**2. REFERENCIAL TEÓRICO** **17**

**3. PRODUTO** **31**

**4. CONSIDERAÇÕES FINAIS** **46**

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** **48**

**APÊNDICE** **53**

## 1. INTRODUÇÃO

*Um Real a Hora* é um documentário sobre as locadoras de jogos eletrônicos (conhecidas também como "*videogames*" ou *game houses*) e *lan houses* com foco em *games*. Apresenta perspectiva histórica delas e seu papel na promoção do acesso e na relação com e a partir dos jogos eletrônicos na Região Metropolitana de Aracaju, bem como trata do estado atual dos espaços ativos tratados, o passado desses e possíveis perspectivas para o futuro**.**

Principal mercado de jogos eletrônicos da América Latina (HENRIQUE, 2021), o Brasil gerou US$ 2,3 bilhões (aproximadamente R$ 12,7 bilhões -- considerando a cotação do dólar a R$ 5,08), segundo a Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (BRAZIL GAMES, 2022). Embora hoje seja destaque internacional, a relação inicial do Brasil com os jogos eletrônicos se deu em grande medida a partir de práticas ilegais ou à margem da legislação. Devido às políticas protecionistas e de reserva de mercado vigentes durante as décadas de 70 e 80, os *videogames* floresceram no país através do contrabando e de clones de aparelhos domésticos dedicados a jogos eletrônicos (chamados *consoles*) de empresas como Atari e Nintendo fabricados por companhias nacionais (FEITOSA, 2020).

Apesar da abertura do mercado brasileiro na década de 90, que facilitou a entrada de nomes estrangeiros do setor no Brasil (FEITOSA, 2020), a cultura e práticas de pirataria e modificação permaneceram, explicadas até certo ponto pela dificuldade de acesso via meios oficiais em decorrência dos altos preços dos produtos. Vale notar que a pirataria nos *games* não se limita aos *consoles*, alterados a nível físico -- o que revela também práticas de gambiarra (MESSIAS, 2020) --, e se estendia também aos computadores e fliperamas, que não raro tinham suas placas de circuito impresso modificadas.

O estado atual da cultura de pirataria e de gambiarra nos *games* é resultado de um processo multifacetado e que contou com a participação ativa de uma série de atores diversos. Trata-se ainda de um processo descentralizado (MESSIAS, 2015), portanto ainda que existam determinados padrões, as particularidades são muitas e variam conforme o espaço onde essas culturas estão presentes.

Dentre os agentes que contribuíram para esse cenário, têm destaque figuras como os feirantes e camelôs que comercializam jogos eletrônicos em mídia física de forma não oficial e os especialistas em reparo e modificação dos *consoles*, os aparelhos dedicados a *games*, mas o trabalho proposto por este projeto irá se focar nos proprietários de locadoras de *videogame* (locais onde se paga determinado valor para ter acesso a uma certa quantidade de tempo a jogos), espaços atravessados por questões de ordens tecnológica, social e econômica. *Lan houses*, lugares de acesso pago e temporário a computadores e muito usados para jogar games -- especialmente os online -- também são enquadradas nessa categoria por este projeto.

Sem um conjunto de práticas padronizadas e uniformes e providos de características muito individuais, as locadoras promoveram, cada uma ao seu próprio modo, relações alternativas com jogos eletrônicos, criando um mercado e possibilidades de relação paralelos à oficial estimulada em algum nível pelas empresas que ditam os rumos da indústria de *videogames*. Além disso, são locais onde relações de afeto de naturezas diversas se estabelecem, desfazem-se e se fortalecem.

Fomentadores junto a outros agentes de um ecossistema que embora alternativo foi por muito tempo tomado como oficial pela população sem acesso a jogos eletrônicos por vias tradicionais, esses locais facilitaram o acesso a *games* e contribuíram para a cultura dessa mídia no país, fazendo parte do meio apresentado pela websérie documental Paralelos (FALCÃO E HADDAD, 2017), que explica o desenvolvimento e influência do mercado alternativo de games na cultura de jogos eletrônicos do Brasil. E apesar de continuarem em atividade, em cada região em graus distintos, é claro, sua atuação foi impactada por, entre outros fatores, a popularização do *smartphone* e do seu uso enquanto plataforma de jogo, que hoje é a preferida dos brasileiros, segundo a Pesquisa Games Brasil 2021. Além disso, há o agravante da pandemia do novo coronavírus, causador da covid-19, que afetou diversas atividades econômicas, incluindo as desses atores localizados na Grande Aracaju.

O objeto analisado por este projeto experimental é o papel que as locadoras e *lan houses* de *games* exerceram e exercem na Região Metropolitana de Aracaju, que compreende os municípios de Aracaju, Barra dos Coqueiros, Nossa Senhora do Socorro e São Cristóvão, em relação à promoção de um acesso mais facilitado a

*videogames* em comparação às vias oficiais e como essa função se dá em anos recentes, tendo em vista o panorama atual de consumo de jogos eletrônicos no Brasil e a pandemia de covid-19, bem como sobre esses locais enquanto espaços de socialização.

Principalmente até meados dos anos 2000, os custos envolvendo o acesso a jogos eletrônicos de forma oficial não era possível para múltiplas camadas da população devido aos custos de aquisição de um aparelho de *games* ou de computador capaz de executá-los e dos jogos em si (CHIANCA, 2014). Em muitos locais, principalmente em cidades de pequeno porte, o acesso formal a esses produtos não era nem mesmo possível (Ibidem).

Apesar de hoje o acesso a *games* estar mais facilitado, não só devido à presença mais forte das principais companhias de jogos eletrônicos no país e a uma cultura *gamer* mais difundida, mas também por conta do acesso mais amplo ao celular enquanto plataforma de *videogames*, as locadoras continuam a atender demandas de acesso a jogos, que enseja relações diversas nesses espaços. Entendeu-se a necessidade de se compreender, também, o que ao longo dos anos manteve-se, e o que mudou nesse contexto, bem como as possibilidades para o futuro.

## 1.1 Objetivos

### a) Objetivo geral

O objetivo deste projeto experimental foi desenvolver um documentário que relate como as locadoras de jogos eletrônicos e *lan houses* com foco em *games* da Região Metropolitana de Aracaju são não simplesmente espaços para jogar, mas também ambientes complexos, onde se vêem diversos tipos de relações e dinâmicas sociais e interpessoais.

### b) Objetivos específicos

- Entender e relatar de que forma, por que razões e em que contexto surgiram os espaços estudados.

- Compreender e expor as maneiras através das quais as locadoras e *lan houses* promovem o acesso a games e como influenciam a cultura de jogos local.
- Sob a perspectiva dos proprietários de alguns desses espaços, compreender o passado e presente desses locais no âmbito da promoção do acesso e da relação com jogos eletrônicos.
- Contar e situar o espectador em relação aos tipos de relações e dinâmicas interpessoais e sociais que se dão nas locadoras de jogos eletrônicos e l*an houses* de *games*.
- Mostrar como o a popularização do acesso aos *smartphones* enquanto plataforma de games e a pandemia do novo coronavírus impactaram os locais pesquisados.
- Contribuir para a compreensão do papel do mercado alternativo de jogos brasileiro para a ampliação do acesso a jogos eletrônicos através de produto audiovisual.

## 1.2 Justificativa

As funções desempenhadas pelas locadoras de jogos eletrônicos preenchem lacunas deixadas por empresas de *videogames*, e embora tenham tido grande relevância para o acesso a jogos eletrônicos por parte de muitos, portanto promotores de entretenimento, cultura e arte (considerando *games* objetos fruto do atravessamento desses campos), as contribuições delas para a cultura de *videogames* e seu histórico e estado atual no recorte geográfico posto por este trabalho ainda são pouco tratadas e investigadas por produções jornalísticas, ainda que sejam questões relevantes.

Há relativamente poucos trabalhos no jornalismo brasileiro que tratam em algum nível do mercado paralelo de games no país, que inclui não apenas as locadoras, mas uma série de outros agentes. Apesar do evidente mérito, essas poucas produções enquanto conjunto não dão conta de abranger, expor e explicar toda a complexidade de aspectos, fatos e fenômenos que se concentram nesse espaço amplo e extremamente descentralizado. A produção proposta por este projeto de pesquisa tem o potencial de contribuir para a compreensão de uma parte

específica e localizada desse cenário denso, que está dentro da cultura brasileira de consumo e relação com jogos eletrônicos.

Além disso, a escolha do tema do trabalho possui componente pessoal, uma vez que o autor deste projeto frequentou durante anos de sua infância e pré-adolescência (entre meados do fim da década de 2000 e início da de 2010) locadoras localizadas no município de Canindé de São Francisco, situado no Alto Sertão do estado de Sergipe. Essa foi a maneira através da qual eu e parte da população, principalmente os jovens, acessamos e pudemos nos relacionar com jogos eletrônicos, o que me levou a me interessar pelo jornalismo especializado em *games*. A experiências pessoais que desenvolvi nesses espaços me fez querer explorá-los enquanto pesquisador.

Vale ainda justificar a escolha da linguagem audiovisual para materializar o resultado da pesquisa do objeto a ser estudado, que não se deu à toa. Os espaços a serem compreendidos e explicados pelo trabalho jornalístico possuem elementos visuais muito característicos, que, em outros formatos comuns como áudio e texto, demandariam um grande esforço descritivo cuja conclusão poderia não fazer jus à rica visualidade que se formam nesses ambientes. Outro formato tradicional, a fotografia por si também não seria capaz de capturar todos detalhes desejados, já que se pretende ter movimentos na tela somados ao som típicos do audiovisual. Ainda, a escolha diz respeito, também, às possibilidades estilísticas permitidas pelo formato documentário, que tiveram peso considerável na seleção pelo autor deste projeto experimental.

### 1.3 Metodologia

Antes de ser executado na prática, o projeto experimental de conclusão de curso passou por uma construção teórica, realizada ao longo do semestre 2020.2 do campus São Cristóvão da Universidade Federal de Sergipe durante o curso da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo I (TCC I). Para isso, foi feito levantamento bibliográfico de artigos, pesquisas e livros a respeito dos temas estudados para a realização do projeto, como o gênero documentário e o documentário jornalístico, a relação do Brasil com a pirataria e gambiarra de *games*, além de trabalhos voltados a entender *lan houses* e locadoras de *games* enquanto espaços de socialização e de acesso mais facilitado a *videogames* e à internet.

Ainda nesse período, devido ao formato escolhido para execução deste projeto experimental, o autor do trabalho assistiu a documentários diversos a fim de adquirir maior familiaridade com o gênero, assim como revisitou, mais de uma vez, produções mais próximas ao que o trabalho prático se propunha a ser, como o documentário The Lost Arcade (2015), dirigido por Kurt Vincent, e Paralelos (2016), websérie documental de Hugo Haddad e Pedro Falcão. As duas obras foram as principais inspirações para o documentário *Um Real a Hora*.

Para realizar o projeto experimental foi realizado um conjunto de atividades práticas que podemos dividir em três grandes momentos. Primeiro, foi feito levantamento e contato com as fontes em potencial para o documentário, bem como o agendamento das entrevistas realizadas com as que aceitaram falar. O segundo momento diz respeito à execução de pré-roteiro e roteiro de perguntas e às gravações das entrevistas com as fontes e de imagens de apoio. O terceiro e último momento está ligado à execução do roteiro e à montagem, edição e finalização do documentário.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Videogame à margem no Brasil

Antes mesmo de as sociedades modernas se formarem, os jogos já acompanhavam os seres humanos. Não trata-se de uma atividade recente, tampouco limitada à espécie humana. Em Homo Ludens, Johan Huizinga (2000, p. 7) afirma que:

> Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum".

Ao longo do século XX, os jogos se desenvolveram e ganharam versões eletrônicas, digitais e online. Em 2020, o mercado de *games* faturou US$ 126,6 bilhões (R$ 691,2 bilhões -- considerando a cotação do dólar a 5,46), segundo relatório da empresa SuperData (WAKKA, 2021). No Brasil, 72% da população tem

o hábito de jogar *games*, sendo 51,5% mulheres e 48,5% homens (PESQUISA GAMES BRASIL, 2021).

Apesar da parcela significativa que costuma jogar jogos eletrônicos no País hoje e a posição de destaque no consumo de *games*, o início da relação do Brasil com a mídia foi através de práticas de apropriação e reprodução de tecnologias criadas por empresas estrangeiras (a clonagem) por parte de companhias nacionais entre as décadas de 80 e 90, embora haja experiências como o Telejogo Philco, do final de 1970 (FERREIRA, 2020). Tratava-se de uma forma de driblar as políticas protecionistas nacionais da época que impediam a entrada de companhias internacionais do ramo. Ferreira (2020) explica esse processo:

> A tal clonagem consistia em "copiar" projetos de dispositivos inteiros a partir da técnica que ficou conhecida como "engenharia reversa". Em seguida, esses dispositivos eram produzidos em solo nacional, com parte de seus componentes fabricados no país e parte trazida do estrangeiro, subvertendo, até certo ponto, as limitações impostas pela Reserva de Mercado. (p. 268)

Antes de isso ocorrer com os aparelhos de jogos eletrônicos domésticos (consoles), processo acompanhado, ressalvadas as devidas particularidades, pelos microcomputadores (utilizados também para jogar; às vezes, exclusivamente), também "clonados" por empresas nacionais, a companhia Taito começou na década de 70 (FALCÃO E HADDAD, 2017) a copiar máquinas de *pinball* de empresas dos Estados Unidos, muitas vezes adicionando referências do Brasil.

Foi nesse período, entre os anos de 70 e 80, que os *arcades* explodiram no País (SCHMIDT; GUSSO; CARELLI, 2021), espaços não só restritos ao jogar, ao caráter lúdico, mas também propícios à socialização. Porém, a partir da década de 90, esses locais perderam força (Ibidem, 2021), e espaços como locadoras de *games,* que contavam com a disponibilidade de consoles, e *lan houses*, que com frequência eram utilizadas para jogar *games* online e em rede local para computador (PEREIRA, 2007), começaram a ser mais atraentes para o público e para empreendedores, especialmente os pequenos.

As locadoras de *games* permitiam o acesso a consoles e jogos eletrônicos de última geração por pequenos valores que adquiriam uma certa quantidade de tempo de jogo. Era uma oportunidade para a fatia da população que não possuía recursos

financeiros suficientes para comprar um aparelho de *games* recente e jogos para utilizá-lo (CHIANCA, 2014).

Similarmente, as lan houses ofereciam acesso a computadores e à internet, cruzamento que permitia se jogar jogos online -- especialmente porque em geral os aparelhos tinham considerável poderio técnico --, funcionando em esquema parecido: paga-se determinado valor em dinheiro por determinada quantidade de horas de acesso à máquina (PEREIRA, 2007).

Em alguma medida, práticas alternativas e de pirataria rondavam esses espaços ou estavam efetivamente dentro deles, fazendo-nos lembrar dos primórdios do videogame no Brasil. Entre as *lan houses*, muitas eram negócios informais (BORGES, 2009) e tinham jogos para computador adquiridos por vias não oficiais. Já entre as locadoras de *games*, essas duas questões eram ainda mais latentes, e somavam-se ao fato de, em muitos casos, os consoles disponibilizados para uso serem modificados para reproduzir jogos piratas (CHIANCA, 2014).

É possível entender essas práticas como alternativas às maneiras oficiais (da regularização fiscal do espaço aos consoles modificados), seja por necessidade para manter de pé os locais ou por inspirações pessoais. Em um sentido amplo e adaptando ao nosso interesse de estudo, é possível mesmo incluir esse conjunto de práticas no conceito de gambiarra proposto por Bruno (2017), que defende que a "gambiarra consiste numa relação despudorada e inventiva com os objetos técnicos, implicando também um modo de se relacionar com o mundo por meio dos entes técnicos que porta potencialidades cognitivas e políticas próprias" (BRUNO, 2017, p. 138).

Messias (2015) passa pela questão no âmbito do usuário e das comunidades virtuais, mas é possível deslocar o apontamento para nosso eixo de pesquisa, quando diz que:

> "Castrados" pelas restrições impostas pela indústria e pelo governo – como leis de direito autoral e proteções anticópia, manipulação e edição de toda sorte – usuários são impedidos de desenvolver seu potencial subjetivo/transformador sob pena de serem taxados de hackers, piratas, indivíduos cujas atribuições estariam à margem do establishment e, em muitos casos, contra a lei. (p. 158)

Ainda, tomemos nota do que Amaral, Messias e Oliveira (2019, p. 77) afirmam quando dizem que "Hackear, modificar e 'patchear' são parte do

vocabulário básico para alguns na comunidade de games do Brasil" (tradução nossa), e que esses grupos de pessoas formam redes de produção, adaptação e circulação de bens. A consequência disso para os autores é "o estabelecimento de um micro-mercado paralelo ao mercado oficial de videogames" (2019, p. 77). E vão além: essas dinâmicas ultrapassam relações puramente comerciais e "avançam para a construção de espaços em que surgem inovações afetivas, comerciais e tecnológico-estéticas" (AMARAL; MESSIAS; OLIVEIRA, 2019, p. 77).

É especialmente importante para a nossa pesquisa quando Amaral, Messias e Oliveira (2019) citam relações afetivas. Isso porque, para além dos jogos eletrônicos em si, as dinâmicas sociais e afetivas são aspectos importantes para compreender melhor as locadoras e lan houses com maior foco em *games*, conforme veremos a seguir.

## 2.2 Lan houses e locadoras: espaços sociais

Iremos nos permitir aqui antes um esclarecimento. Devido à quantidade ínfima de trabalhos acadêmicos e jornalísticos voltados a investigar e tratar das locadoras de games do Brasil, decidimos recorrer muito às produções científicas voltadas às lan houses como espaços sociais. Isso porque foram identificadas bastante semelhanças entre as relações e dinâmicas que se dão nesses locais com o que é visto no trabalho de Ítalo Chianca (2014), que se debruça sobre locadoras de games do município de São José do Seridó, no estado do Rio Grande do Norte, e é uma das poucas produções acadêmicas que investigam especificamente esses locais.

Realizemos também uma distinção, a fim de que não haja dúvidas: quando falamos de locadoras, não nos referimos àqueles locais onde se aluga um jogo ou mesmo console por certa quantidade de dias, similar às locadoras de filmes. Na realidade, tratamos dos espaços aos quais se vai para jogar, pagando certo valor por certa quantidade de horas de jogo, e interagir socialmente. Além disso, não há dados estatísticos disponíveis publicamente sobre o tipo de locadora aqui tratada neste trabalho.

Uma das principais características das locadoras e das lan houses é que os seus frequentadores não vão apenas para jogar *games* (ou acessar a internet, no caso das lans), mas também para interagir socialmente com outras pessoas que

estão nesses espaços, como evidencia Chianca (2014), tratando sobre as locadoras de São José do Seridó:

> Ir à locadora fazia parte do cotidiano dos jovens, como ir ao bar fazia parte do cotidiano dos seus pais e ir às lojas de roupas fazia parte do cotidiano de suas mães. Era o lugar do seu entretenimento, o seu mundo particular e coletivo ao mesmo tempo, espaço de histórias, memórias e vivências de uma grande quantidade de meninos aficionados por tecnologia e diversão. (pp. 115 e 116)

Essa característica não era limitada ao Brasil, no entanto. Os Estados Unidos, país do qual foi importada a cultura do fliperama, conforme explica Chianca (2014), também viveu algo parecido no que diz respeito a espaços onde os games exercem papel de vetores de afetos e interações sociais. É o que explicam Conway e Skolnik (2017, p. 3), quando dizem que “O espaço metafísico do arcade, o mundo que é construído, é o mundo social que os participantes criam por meio de sua atuação de identidade individual e coletiva.”. Os autores explicam também que através do jogo no arcade, os frequentadores contribuem para a formação de comunidades, com normas, práticas e cultura próprias.

Isso fica evidenciado, por exemplo, no documentário The Lost Arcade (VINCENT, 2015), que apresenta a influência de um arcade da cidade de Nova Iorque, localizado no bairro de Chinatown, para a comunidade local e como era um local em que se desenvolvia uma série de interações, afetos e relações.

Ao mesmo tempo, há de se lembrar que os Estados Unidos eram o principal mercado de jogos até 2016 (MÜLLER, 2016), quando foi passado pela China -- hoje, a nação norte-americana está em segundo lugar no ranking mundial, de acordo com a empresa de análise Statista (BUCHHOLZ, 2021) --, o que pouco leva a crer que eram utilizados meios não oficiais para, por exemplo, acessar os jogos em arcades.

No Brasil, como é evidenciado por Chianca (2014), muito se fazia uso de pirataria nas locadoras, como consoles modificados e jogos piratas, o que se dava seja por falta de acesso a produtos originais ou por falta de recursos ou meios para adquiri-los. Com isso, para além das questões sociais, culturais e econômicas do Brasil, que obviamente atravessam as locadoras e lan houses, estes espaços funcionam, podemos entender, a partir de uma perspectiva mais ampla, é claro, como uma gambiarra dos arcades dos Estados Unidos, estes com suas próprias

particularidades do país onde estão, ainda que não tenham a ciência ou ainda a intenção disso.

Então, podemos resgatar Bruno (2017), quando a autora afirma que a gambiarra implica um modo de se se relacionar com o mundo que guarda potencialidades próprias cognitivas e políticas, para ir um pouco além e, numa abordagem geral, pegar emprestado o pensamento de Messias e Mussa (2020), que afirmam que a gambiarra não é só uma resposta à precariedade, mas um modo de saber, para entender melhor o lugar das locadoras e das lan houses do Brasil:

> A gambiarra como mediação não consiste em uma forma de resistência exclusiva de um lugar precário – como se um ou mais sujeitos estivessem superando condições adversas para alcançar um patamar de produção técnica mais elevado. É, na realidade, uma cosmotécnica decolonial (Mignolo, 2011) que emerge a partir da precariedade. (p. 184)

Essa definição nos importa muito devido à necessidade nossa de destacar que todas as relações, interações e afetos que se dão nos espaços tratados não só têm os jogos como vetor principal, mas com estes, muitas vezes, sendo acessados e promovidos por vias não oficiais ou por meios que se encontram em uma zona nebulosa entre o proibido e o permitido, embora seja algo natural e até banal para os eventuais personagens do trabalho proposto por este projeto de pesquisa. Em 2013, estimou-se que, no Brasil, a cada 100 jogos eletrônicos vendidos, 82 eram piratas (AZEVEDO, 2013), segundo o Fórum Nacional Contra a Pirataria e a Ilegalidade (FNCP)

Porém, voltando às observações feitas nas locadoras por Chianca (2014), tais situações são similares ao que foi identificado em lan houses do Rio de Janeiro por Barros (2011), que notou em estudo etnográfico que muitos não vão aos estabelecimentos para jogar ou acessar internet, mas “apenas para encontrar os outros, em um repetido ritual de sociabilidade – entre os jovens, é “de lei” dar uma passada por lá” (p. 212).

Pereira (2007) percebe também que em uma lan house de Porto Alegre, os jogos não eram o fim absoluto do ir à lan house, mas também se colocava como “fonte de inúmeras discussões acaloradas, angústias, entusiasmo, projetos e estreitamento de laços da rede de amigos” (p. 345). Isto é, embora os *games* sejam o principal chamariz desses espaços, o que essencialmente move os seus frequentadores até eles, não são de forma alguma a única razão para ir até esses

locais ou mesmo o único outro com o qual se tem algum tipo de interação. Pelo contrário, permitem criação e fortalecimento de relações, conflitos, trocas de informações, entre outros tipos de interação de toda sorte.

Prova disso também é o fato de que alguns frequentadores desses locais possuem em casa os aparelhos disponíveis para o uso temporário. O que se percebe a partir do trabalho de Chianca (2014), Barros (2011) e Borges (2009), é o desejo da sociabilidade a partir de e ao redor dos computadores, quase sempre para o uso de games, ou dos consoles. Isto é, gostariam de interagir com um outro, já conhecido ou não. No entanto, vale ressaltar que grande parte dos usuários iam até esses locais devido à falta de acesso aos bens ofertados nas lan houses e locadoras.

Além disso, o papel desempenhado pelas lan houses e locadoras de serem espaços de socialização e de exercício de práticas de lazer e entretenimento também inclui outras funções. Acompanhando lan houses de região periférica do Rio de Janeiro, Barros (2008) percebe que os locais são vistos por pais de jovens como espaços seguros, pois estes “ficarem protegidos dos ‘perigos” da rua’.” (p. 205).

Analisando lan houses de zonas periféricas de São Paulo, Borges (2009) afirma que, diante do estigma da rua como ator que abriga a violência e possibilita o envolvimento com o crime, os pais dos frequentadores jovens “ficam mais tranquilos quando os filhos estão em algum estabelecimento, mesmo que não saibam o que estão fazendo, nem mesmo o endereço exato do local” (p. 227).

Ocorria algo muito similar entre as locadoras de games de São José do Seridó, conforme relatado por Chianca (2014). Nelas, inclusive, os proprietários exerciam a função de supervisores do comportamento e conduta dos jovens que frequentavam os espaços, o que era, inclusive, solicitado pelos pais (CHIANCA, 2014).

Outro elemento que nos faz pensar as lan houses e locadoras de games como espaços sociais, é que até mesmo a experiência do jogar em si nem sempre é individual. Barros (2009) observa em estudo etnográfico de lan houses que pessoas ao redor de quem joga emitem dicas, prestam informações (solicitadas ou não) ou mesmo pegam o controle ou mouse e teclado para avançar no game. É possível dizer que se configura uma experiência coletiva de jogo, em consonância com a

natureza social assumida por lan houses e locadoras a partir do que é promovido por seus frequentadores e questões externas que as atravessam.

Nas palavras de Barros (2009, p. 6), que podemos trazer ao contexto das locadoras, “De certo modo, existe aqui um contraponto com a idéia original de *personal computer* – nas lan houses vemos máquinas coletivas, funcionando em um mundo colaborativo, como um ‘computador pessoal compartilhado’.”.

Borges (2009, p. 226) também nota esse uso coletivo em sua análise, ao afirmar que “Lá, nas lan houses da periferia, o acesso se dá em grupo, ainda que cada usuário esteja no seu próprio computador.

Vale ainda mencionar que, para incrementar a renda, as locadoras e lan houses assumiam natureza comercial múltipla, comercializando desde álbuns de figurinhas (CHIANCA, 2014) até a venda de salgadinhos e manutenção de equipamentos (BORGES, 2009).

Hoje, no entanto, esses espaços estão longe de terem a mesma utilidade do passado para a população. Não há dados sobre locadoras de games no Brasil, mas é seguro afirmar que com a popularização dos smartphones no País -- são 242 milhões de smartphones ativos, segundo pesquisa da Fundação Getúlio Vargas (PODER360, 2021) -- e levando em conta que esses dispositivos são a principal plataforma de acesso a jogos dos brasileiros (PESQUISA GAMES BRASIL, 2021), representando 41,6% do total, somado ao maior acesso a aparelhos de jogos (CHIANCA, 2014), como consoles e computadores *gamer*, não há mais tanto espaço de atuação para esses locais.

As lan houses vivem caso parecido. A massificação do smartphone no Brasil é acompanhada pela ampliação do acesso à internet. A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) mostra que, até 2019, 82% dos domicílios brasileiros utilizavam internet, e que 98% dos brasileiros conectados acessavam a internet utilizando o smartphone (IBGE, 2019).

Vale notar ainda os impactos da pandemia do novo coronavírus (covid-19) na economia brasileira, impactando negativamente 64% das empresas brasileiras (CAMPOS, 2020) e fechando as portas de 600 mil empresas (VIECELI E FRAGA, 2021)

Porém, locadoras de games e lan houses com foco em jogos ainda existem na Região Metropolitana de Aracaju, e, considerando as transformações no uso e relação com a tecnologia ao longo da última década, continuam cumprindo a função

não só de facilitar acesso a bens que não podem ser adquiridos por seus frequentadores, mas de serem espaços sociais atravessados por questões locais em que se dão interações diversas entre usuários.

## 2.3 Gênero documentário

Todo filme trata-se de um documentário, pois qualquer ficção reproduz de alguma forma a cultura de quem a faz. É o que defende Nichols (2005). Para o autor, existem os documentários de satisfação de desejo, que seriam os filmes de ficção, e os documentários de representação social, aqueles de não ficção. Estes últimos são os que nos interessam aqui e que chamaremos somente de documentário.

Os documentários são recorte da realidade constituído com base na visão de alguém, isto é, sob a subjetividade de um sujeito. Não são um espelho do que acontece no mundo. Sobre isso, vamos recorrer à explicação de Nichols (2005, pp. 26 e 27):

> Esses filmes representam de forma tangível aspectos de um mundo que já ocupamos e compartilhamos. Tornam visível e audível, de maneira distinta, a matéria de que é feita a realidade social, de acordo com a seleção e a organização realizadas pelo cineasta. Expressam nossa compreensão sobre o que a realidade foi, é e o que poderá vir a ser.

Também podemos tentar compreender o documentário a partir da definição de Ramos (2008, p. 22), para o qual trata-se de uma narrativa “com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como asserção sobre o mundo”.

Quanto às asserções no documentário, é possível conectá-las ao pensamento Nichols (2005), que aponta que a fidelidade da imagem fotográfica ao mundo nos faz crer que aquela seja a realidade, e apresenta uma forma diferente de vê-la através da história contada. Porém, o autor nota que os documentários sempre são ou representam o ponto de vista de terceiros, sejam indivíduos, grupos ou instituições. Além disso, “[...] fazem representações, elaboram argumentos ou formulam suas próprias estratégias persuasivas, visando convencer-nos a aceitar suas opiniões.” (NICHOLS, 2005, p. 30), o que, mais uma vez, reforça o caráter subjetivo do documentário, apesar de muitas vezes se apresentar como reprodução fiel de fatos da realidade, extremamente objetivo.

Dando um passo à frente para identificar características do documentário, embora não completamente definidoras, podemos recorrer a Ramos (2008). A primeira delas, conforme destaca o autor (p. 25), é que “O documentário, antes de tudo, é definido pela intenção de seu autor de fazer um documentário (intenção social, manifesta na indexação da obra, conforme percebida pelo espectador).”

Dessa, fundamental, sucedem-se outros aspectos (RAMOS, 2008), como presença de entrevistas ou depoimentos, utilização de imagens de arquivo e presença de *voice over*, além daqueles relacionados aos métodos, a exemplo da câmera na mão, improvisação, uso de roteiros abertos, imagem tremida e ênfase na indeterminação de tomada.

A produção do documentário é feita em contínuo, não a partir de uma lógica fechada e determinista, conforme explica Melo (2002, p. 26) ao dizer “Um documentário é construído ao longo do processo de sua produção. Mesmo existindo um roteiro, o formato final somente se define com as filmagens, a edição e a montagem.

## 2.4 Documentário e jornalismo

Agora que passamos pela definição e por algumas das principais características do documentário, podemos tentar entender sua relação com o jornalismo. Em primeiro lugar, partindo do princípio do documentário enquanto gênero jornalístico, há de se notar que, ao contrário do que ocorre na reportagem, no documentário não se busca pelo ideal de objetividade e de neutralidade.

Para Gomes, Melo e Morais (2001, p. 5), “O documentarista não precisa camuflar a sua própria subjetividade ao narrar um fato. Ele pode opinar, tomar partido, se expor, deixando claro para o espectador qual o ponto de vista que defende.”.

Esse pensamento é próximo do de Melo (2002). Para a autora, ao passo que se deseja no jornalismo que as informações sejam transmitidas objetivamente, no documentário elas são repassadas sob a ótica da subjetividade. O autor conta a história a partir de uma forma própria, individual. Por isso, ainda que jornalístico, Melo (2002) define o documentário como um gênero essencialmente autoral.

Dada a proposta do trabalho deste projeto de pesquisa, nos é de interesse observar quando Gomes, Melo e Morais (2001) citam que documentos são

essenciais para a caracterização de um documentário, classificando-os em dois tipos: materiais (aqueles físicos, em suporte material) e imateriais (aqueles que estão em forma de relatos e depoimentos). Ainda, os autores definem a não obrigatoriedade de um narrador, algo pouco possível na reportagem, uma vez que (p. 8) “Os depoimentos constitutivos de um documentário podem ser alinhavados uns aos outros sem a necessidade de que uma voz exterior venha lhes dar coesão.”. Mesmo sem a presença de um narrador, a subjetividade surge, uma vez que a ordem e o espaço que cada depoimento dependerá do ponto de vista de quem irá montar o documentário.

Se o documentário é tão orientado à subjetividade e não tem como desejo alcançar a máxima objetividade, como aceitar o documentário como gênero jornalístico confiável? Esse tipo de narrativa utiliza ferramentas “que provocam a crença de quem assiste” (PICCININ, 2013, p. 237), permitindo ao público reconhecer a veracidade do que é informado pelo documentário (PICCININ, 2013). Em outras palavras, é possível afirmar que as pessoas confiam no que vêem nos documentários porque reconhecem alguma natureza jornalística, associada, naturalmente, a informações verdadeiras e fatos concretos e existentes -- ainda que no fim, é claro, trata-se de uma construção de parte da realidade, conforme vimos anteriormente.

Melo (2002) nos coloca o que ela chama de características fixas do documentário: discurso sobre o real, registro *in loco* e caráter autoral. Fazendo um exercício de compreensão ampla das duas primeiras características, é possível dizer que elas aproximam ainda mais o documentário do jornalismo.

Além disso, apontamos também para o fato de muitos documentários darem espaço para vozes distintas (GOMES, MELO E MORAIS, 2001), característica presente no jornalismo, seja para fins de confirmação de algo ou ainda para confronto de opiniões. Gomes, Melo e Morais (2001), contudo, notam que a voz que tende a predominar é a mais alinhada ao ponto de vista do autor, o que não necessariamente quer dizer que este fique do lado a ou b da história, e que isso tem a ver com o caráter autoral do documentário.

Talvez a característica mais marcante que aproxime o documentário do jornalismo seja a apontada por Melo (2002, p. 28): “o documentário pretende descrever e interpretar o mundo da experiência coletiva.”. Lembrando que nas narrativas jornalísticas e nas documentárias são criadas novas situações a partir de

fatos ocorridos, a autora ressalta que essas situações não são espelho da realidade, mas uma representação dela, mesmo que, observa ela, tratem do real.

A conclusão de Melo (2002, p. 29) sobre o tema em específico é esclarecedora quando ela afirma que "[..] no documentário ou na reportagem não estamos diante de uma mera documentação, mas de um processo ativo de fabricação de valores, significados e conceitos.".

Piccinin (2013, p. 237) vai em uma direção parecida quando diz que "[...] mesmo comprometido com a arte de documentar um certo real - enquanto jornalístico – o documentário se utiliza dos recursos da ficção para tornar-se verossímil.".

### a) Documentário na prática

Não existe fórmula pronta nem manual de percurso perfeito, mas a realização de um documentário exige que, antes de tudo, tenha-se um tema ou uma história a ser trabalhada. Para Guzmán[1] (1997), "uma boa ideia se reconhece porque propõe um relato ou o desenvolvimento potencial de uma história".

Ainda, segundo D'Almeida (2009, p. 9),

> [...] o importante é que esse tema-história seja passível de ser vislumbrado na forma de um relato audiovisual e que desperte o interesse de um determinado tipo de público (para quem se quer dizer/mostrar algo).

É a partir dessa ideia inicial, cuja execução precisa ser viável, afinal ter uma ideia não quer dizer necessariamente que se tem um filme (LUCENA, 2018), que se inicia o processo de desenvolvimento do documentário. Lucena (2018, p. 33) propõe seis perguntas básicas para atestar a viabilidade de um documentário, sendo elas: "O que eu quero mostrar? Como eu quero mostrar isso? Por que eu quero mostrar isso? Quem é meu personagem? O que ele vai fazer? Como ele vai agir?".

Com uma ideia definida e consolidada, inicia-se então a pesquisa sobre o que se deseja abordar a fim de que se tenha segurança sobre o tema ou história e

[1] O artigo citado foi publicado na edição 17 da revista Viridiana, da Universidad de La Rioja, publicada em 1997. No entanto, a página do artigo no site da universidade diz que não é possível acessar o arquivo do texto (disponível em: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=262362). Então, utilizou-se a versão publicada no blog do documentarista argentino Ernesto Ardito, confiando que se trate de reprodução fiel.

minimizem-se desafios durante as filmagens, além da possibilidade maior de improvisação durante essa fase devido à familiaridade desenvolvida com o assunto (D'ALMEIDA, 2009).

Sobre isso, Guzmán (1997) crê que a pessoa que realiza o documentário deve converter-se "em um/a verdadeiro/a especialista *amateur* do tema que escolheu: lendo, analisando, estudando todos os pormenores do assunto.".

É durante o processo de pesquisa que, de acordo com D'Almeida (2009), são buscados e definidos os personagens, inclusive com a possibilidade de realização de pré-entrevistas para o roteiro prévio da obra, e locações do documentário. Essa etapa é importante e deve ser executada com especial atenção, porque "São os personagens que, na maioria dos documentários, articulam a narrativa, por meio das suas falas, dando concretude ao tema-história escolhido." (D'ALMEIDA, 2009, p. 11).

Da pesquisa, parte-se para o desenvolvimento de uma sinopse, que é uma descrição sintética do documentário (LUCENA, 2018). Apesar de ser um conjunto de algumas linhas descritivas sobre a obra, para Guzmán (1997) tem importância decisiva pois conta o principal da história e "Concretiza a ideia. Visualiza alguns elementos. Faz possível a execução de uma ideia.".

Em seguida, uma estratégia sugerida por D'Almeida (2009), é montar um esboço da estrutura narrativa do documentário, com o objetivo de ordenar (p. 11) "[...] esquematicamente os elementos narrativos essenciais que comporão o audiovisual, para, então, dar início à elaboração acabada do roteiro prévio.".

O pré-roteiro é entendido por Lucena (2018) como argumento, e deve indicar, entre outras coisas, os personagens, os temas e os locais de filmagem. O autor sugere que o argumento seja sucinto, com tamanho de 20 a 30 linhas, e que tem de ser (p. 37) "[...] claro e ter sentido, contando com começo, meio e fim [...]". No entanto, Lucena (2018, p. 37) destaca também que "O argumento do documentário é quase sempre aberto, porque filmar personagens reais, fatos e locações realistas envolve o acaso, um elemento sempre presente nesse tipo de produção.".

Ainda sobre o pré-roteiro, D'Almeida (2009) sugere que todas as cenas previsíveis devem ser descritas e, (p. 12) "[...] o melhor que se possa, as cenas imprevisíveis".

Apesar do exercício de previsão que é posto em prática no pré-roteiro, há de se destacar o pensamento do Guzmán (1997) quando ele defende que "Um filme

documentário se constitui em uma busca – uma expedição – onde os imprevistos são tão importantes como as ideias pré-concebidas.”.

É com o pré-roteiro em mãos que se desenvolve o plano de ação e o cronograma de produção, este último de maior interesse para o trabalho proposto por este projeto de pesquisa, conforme indica D’Almeida (2009). Para o autor (p. 12), “O roteiro prévio servirá para direcionar essas duas etapas e, posteriormente, a produção mesma do documentário, com todas as imprevisibilidades que esse produto audiovisual agrega.”.

E é com roteiro prévio em mãos que começa a se filmar o documentário, cuja boa execução é essencial para se ter um bom produto final. Para ressaltar isso, recorremos à Penafria (2001, p. 4): “O momento das filmagens propriamente ditas é extremamente importante, não só porque é aqui que se estreita a relação documentarista-intervenientes mas, também, porque o material recolhido é decisivo para o filme final.”. Durante as gravações, os planos postos em prática devem ser bem planejados, e pensados (PENAFRIA, 2001, p. 5) “[...] na sua especificidade e em relação com o todo do filme.”.

A partir da conclusão das filmagens, é feita a primeira versão do roteiro, que deve indicar as imagens que correspondem a cada cena, elaborado com base na ordem das falas e imagens escolhidas conforme estrutura narrativa predeterminada (D’ALMEIDA, 2009), e é utilizado para a edição e montagem do documentário.

Nessa fase, o editor do documentário se torna uma espécie de maestro da obra “[...] ao selecionar as imagens, o conteúdo que considera importante, necessário para a construção da narrativa audiovisual.” (MENEZES, 2020, p. 107).

A edição e montagem constituem uma das etapas mais importantes do processo de execução do documentário. Isso porque, de acordo com Vieira (2013, p. 6), “[..] o processo de montagem no documentário assume um papel de alto relevo na mensagem que este pretende passar. Assim sendo, uma edição tanto pode potenciar o material captado como levar o mesmo a um total insucesso.”.

E essa capacidade de alterar os rumos do material que recai sobre a edição se explica pela própria definição da atividade, a qual Menezes (2020, p. 104) afirma que “[...] pressupõe escolha das imagens, dos momentos de falas dos entrevistados e/ou entrevistadores, do uso ou não de músicas, do enquadramento de um objeto e/ou pessoa etc.”.

Ao contrário de outras fases da execução do documentário, conforme o pensamento de Vieira (2013), a pós-produção determina, de forma concreta, o que será visto (e o que será) e como será visto pelo interlocutor do filme, já que nessa etapa se dispõem de mais ferramentas que intervêm diretamente naquilo que foi filmado e que será apresentado ao público.

Porém, Guzmán (1997) ressalta que mesmo na edição, a obra se mantém aberta: “Está aberta por uma razão poderosa: porque os resultados da filmagem foram ligeiramente (ou mesmo profundamente) diferentes dos propósitos que estavam previstos no roteiro.”.

Ou seja, podemos entender o roteiro do documentário, bem como o pré-roteiro, como um guia, mas não como um agente autoritário que determinará exatamente como a obra será. Essa análise pode ser estendida a grande parte do processo de produção do documentário, que, em geral, lida com fatores muito imprevisíveis.

## 3. PRODUTO

De nome *Um Real a Hora*, este projeto experimental de conclusão de curso tratou-se do desenvolvimento de um documentário a respeito de locadoras e *lan houses* de *games* da Região Metropolitana de Aracaju enquanto espaços de socialização e de promoção mais facilitada a jogos eletrônicos, tentando entender, em relação aos espaços estudados, como isso se dava antes e como se dá em tempos recentes, bem como o contexto histórico de origem desses locais e as perspectivas de futuro deles.

### 3.1 Produção

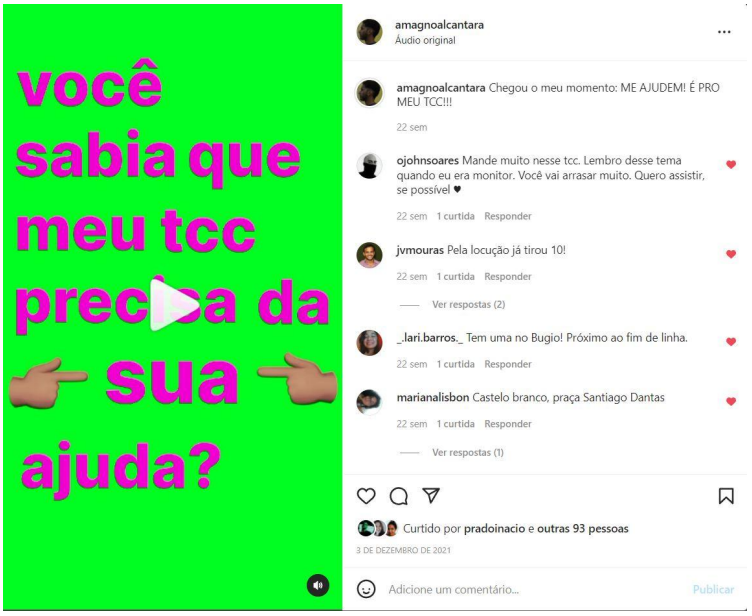
A pré-produção do documentário começou no mês de dezembro de 2021, quando foi iniciado o levantamento de fontes e feita a confecção de um esboço de pré-roteiro. Além disso, durante essa fase também houve contato com a estudante de cinema e audiovisual da UFS Vivian Oliveira para ajudar na confecção do trabalho (ela contribuiu com a captação de imagens e de áudio no primeiro dia de gravação do documentário).

O levantamento das fontes não foi de forma alguma um trabalho simples. Isso porque o endereço e contato do tipo de local que este projeto experimental se propõe a retratar raramente são indexados em mecanismos de buscas online, a exemplo do Google. Dessa forma, foi divulgado pedido de ajuda nas redes sociais Twitter (acessível em https://twitter.com/AndreAlcantaraz/status/1466067066268504068) e Instagram (acessível em https://www.instagram.com/reel/CXBvnHSMiP_/) para encontrar fontes que se enquadrassem no tema proposto, além de contato de forma particular com pessoas ligadas ao comércio e à cultura de *games* da Região Metropolitana de Aracaju.

Figura 1 - Publicação no Twitter

Fonte: Reprodução/Twitter/Captura de tela

Figura 2 - Publicação no Instagram




Fonte: Reprodução/Instagram/Captura de tela

Após indicações de usuários de ambas as redes sociais, iniciou-se a busca pelas fontes sugeridas. Antes disso, o autor deste projeto experimental entrou em contato com Rivanildo Costa, ex-proprietário de *lan house* e locadora de *games*, e Arionaldo Vieira, proprietário de locadora de *games*, que aceitaram participar do documentário. Vale notar que, em 2019, ambos foram fontes para reportagem fotojornalística para a disciplina do curso de jornalismo da UFS Fotojornalismo.

Em relação ao contato com as fontes indicadas pelos usuários, que somaram cerca de 12, na maioria das vezes só se tinha em mãos o endereço do local. Devido a não se dispor de número de telefone, e-mail ou perfil de rede social, a solução encontrada foi se deslocar fisicamente até os espaços, o que ocorreu entre os meses de dezembro de 2021 e janeiro de 2022. Algumas das viagens até os locais, em sua maioria localizados em Aracaju, foram realizadas de bicicleta pelo autor deste projeto. Outros foram feitos por meio de viagem particular paga via aplicativos de transporte individual, despesa arcada de forma pessoal. Um deslocamento até o município de Nossa Senhora do Socorro foi feito por meio de motocicleta, pilotada por um amigo do autor deste projeto.

Alguns dos locais visitados não funcionavam mais como *lan houses* ou locadoras de *games*. Além disso, algumas das fontes contatadas não aceitaram gravar entrevista para o documentário. Das fontes indicadas pelas redes sociais, apenas três aceitaram gravar entrevista para o trabalho. Porém, duas cancelaram a participação quando as gravações estavam para iniciar (uma porque estava passando por problemas pessoais, e a outra por ter fechado a locadora de *games*), em fevereiro de 2022, e a outra apenas não respondeu às mensagens enviadas a ela via WhatsApp.

Além de Rivanildo Costa e Arionaldo Vieira, apenas Elson Santos, proprietário de *barber shop* que também é locadora de *games* indicado por dono de loja de acessórios de *games* de Nossa Senhora do Socorro, havia confirmado cessão de entrevista até meados do fim de fevereiro deste ano. A fim de evitar o risco de atrasar muito os trabalhos, mesmo com a confirmação de somente as três fontes citadas, as gravações do documentário foram iniciadas no fim de fevereiro de 2022.

Ainda em relação às fontes, a proposta do documentário foi levemente alterada para incluir também os usuários de locadoras e *lan houses* de *games*. Inicialmente, iria se trabalhar somente com proprietários e ex-proprietários desses espaços, porém, devido à forte escassez de fontes, resolveu-se abrir o leque de pessoas a falar. Com isso, foram contatados, em março de 2022, Gabriel Nobre e Jonatas dos Santos, que frequentavam de forma assídua locadoras e *lan houses* de *games*, incluindo as de Rivanildo Costa e Arionaldo Vieira. Ambos aceitaram de pronto participar do documentário.

Além disso, entre março e abril de 2022, também foram contatados Edson Lima, ex-proprietário da *Smash Games*, uma das principais locadoras de jogos eletrônicos de Aracaju nos anos 2000, e a HiTech Arena, *game house* localizada em Aracaju com aparelhos de *games* de ponta, que escalou a funcionária Odara Santana para falar à reportagem do documentário. Os dois também quiseram contribuir para o documentário por meio de entrevista.

### 3.1.1 Fontes

Tabela 1 - Fontes do documentário

| **Nome** | **Histórico** |
|---|---|
| Arionaldo Vieira | Co-proprietário de uma das locadoras de *games* mais antigas em atividade do conjunto Eduardo Gomes, em São Cristóvão. |
| Edson Lima | Ex-proprietário de uma das maiores locadoras de *games* de Aracaju, a *Smash Games*. |
| Elson Santos | Proprietário de barbearia que também funciona como locadora de *games* no povoado Pai André, em Nossa Senhora do Socorro. |
| Gabriel Nobre | Ex-frequentador assíduo de locadoras e *lan houses* de jogos eletrônicos. |
| Jonatas dos Santos | Usuário de locadoras e *lan houses* de jogos eletrônicos. |
| Odara Santana | Operadora e gerente das redes sociais da HiTech Arena, maior *game house* de Sergipe. |
| Rivanildo Costa | Ex-proprietário de locadora e *lan house* de *games* no conjunto Eduardo Gomes, em São Cristóvão. |

Fonte: Elaboração própria

### 3.2 Filmagens

Ao todo, foram seis dias de gravações para o documentário, realizadas entre o fim de fevereiro e o início de abril de 2022. Dessas, cinco foram executadas somente pelo autor deste projeto experimental, responsável, simultaneamente, pela condução e pela captação de áudio e de vídeo das entrevistas, assim como das imagens fora dos momentos de entrevista. Em todas as gravações executadas de forma presencial foi feito o uso de máscara e higiene constante das mãos com álcool 70% em razão da pandemia de covid-19. Foi dada a escolha aos entrevistados de gravar com ou sem máscara. Apenas uma entrevista, a de Edson Lima, foi gravada de forma remota. A fonte não especificou o motivo da preferência.

É digno de nota o fato de que todas as gravações foram realizadas sem o auxílio de iluminação artificial, sendo as fontes naturais de luz o único recurso utilizado durante o processo de gravação do documentário. O motivo para isso foi em parte a falta de acesso a equipamentos de iluminação adequados e em parte a proposta de o documentário ter, esteticamente, um aspecto mais “natural”.

Com a presença voluntária da discente do curso de cinema e audiovisual da UFS Vivian Oliveira, a primeira gravação foi realizada no dia 27 de fevereiro de 2022 na locadora de Ari, localizada no conjunto Eduardo Gomes, em São Cristóvão. O trabalho consistiu na captação de entrevista com o co-proprietário da locadora Arionaldo Vieira, executada com o apoio de roteiro de perguntas previamente confeccionado pelo repórter do documentário, e de imagens de apoio da locadora, tanto da área interna quanto da externa, utilizadas para cobrir falas do entrevistado e servir de ilustração do local retratado. As gravações posteriores seguiram roteiro similar de ações.

Arionaldo Vieira foi entrevistado na própria locadora, e procurou-se enquadrá-lo na imagem de forma a o relacionar com elementos típicos daquele tipo de ambiente. É importante notar que se seguiu essa mesma proposta nas demais entrevistas presenciais. A estudante Vivian Oliveira contribuiu com a captação de imagem e som da entrevista, registro do som ambiente e captação de algumas imagens de apoio na gravação com Arionaldo Vieira.

O segundo dia de gravação, quando a execução do documentário passou a ser exclusivamente feita pelo autor deste projeto experimental – devido a problemas de agenda –, ocorreu no dia 13 de março de 2022. Foram entrevistados Rivanildo da Costa, Gabriel Nobre e Jonatas dos Santos. Rivanildo da Costa foi entrevistado no local onde mantinha a locadora e *lan house* de *games*, hoje de propriedade de um ex-frequentador do espaço, que o mantém como *lan house*, porém sem jogos, e oferece serviços que vão de *xerox* e impressão até consultas online relacionadas a serviços públicos. O lugar, anexo à residência de Rivanildo Costa, é situado no conjunto Eduardo Gomes, em São Cristóvão. Em termos materiais, não sobrou muito da locadora de *games*, nem havia muitos elementos relacionados a jogos eletrônicos no espaço. Havia somente um painel com várias capas de jogos do console *PlayStation 2* impressas em miniatura disposto em uma das paredes do lugar. Posicionou-se Rivanildo Costa no momento da gravação da entrevista de forma que o painel em questão aparecesse no enquadramento, a fim de que na imagem houvesse algum elemento direto e material de relação com *games*. Não foram feitas imagens de apoio no dia da entrevista porque tratava-se de um domingo e ele possuía compromisso inadiável. Porém, comunicou que, ao longo da semana, o autor deste projeto experimental poderia realizar as imagens de apoio quando desejasse.

No mesmo dia da entrevista com Rivanildo Costa, no dia 13 de março, foram gravadas entrevistas com Gabriel Nobre e Jonatas dos Santos, ocorridas na locadora de Arionaldo Vieira, que fica a poucos minutos do local. A primeira entrevista aconteceu com Gabriel Nobre, e, logo em seguida, com Jonatas dos Santos. Foram utilizados pontos físicos distintos da locadora para realizar a gravação a fim de que não houvesse redundância nas imagens ou a inserção delas na versão final do documentário pudesse ficar cansativa ao espectador. Os dois entrevistados, amigos de longa data, decidiram, por espontânea vontade, jogar juntos em um dos consoles do local após a finalização das entrevistas. Aproveitou-se o momento para gravá-los jogando e interagindo um com o outro. Até ali, não se havia captado a face de ninguém que não fosse entrevistado do documentário, o que ocorreu para que se evitassem eventuais contratempos relacionados a direitos de uso de imagem.

O terceiro dia de gravação ocorreu no dia 25 de março, na barbearia de Elson Santos, que também funciona como locadora de *games* e é localizada no povoado Pai André, em Nossa Senhora do Socorro. De forma espontânea, ele convidou no dia da gravação algumas crianças que moram nas proximidades e costumam visitar o espaço para que jogassem sem custos, a fim de que o autor deste projeto experimental tivesse um leque maior de possibilidades para realizar imagens de apoio. O enquadramento da gravação da entrevista de Elson Santos procurou relacionar os games às atividades dele como barbeiro. Foram captadas imagens de apoio dentro e fora da barbearia.

O quarto dia de gravação ocorreu no dia 26 de março deste ano, e serviu para captar mais imagens de apoio da área interna e externa da locadora de *games* de Arionaldo Vieira. Já o quinto dia de gravação, que aconteceu no dia 30 de março de 2022, serviu para filmar as primeiras horas de funcionamento da locadora de Arionaldo Vieira, quando estava vazia. Na ocasião, houve mais liberdade para captar imagens do espaço sem correr o risco de gravar o rosto de algum usuário, preocupação que é redobrada quando se trata de menores de idade – parcela considerável do público. No mesmo dia, foram gravadas as imagens de apoio do antigo espaço de propriedade de Rivanildo Costa, tanto da área interna quanto da área externa. Nesse caso, o autor deste projeto de pesquisa procurou registrar em especial os elementos do espaço que remetessem ou fossem diretamente ligados

ao tema tratado, como os computadores enfileirados e o painel na parede com as capas de jogos em miniaturas impressas.

O sexto e último dia de gravação presencial ocorreu no dia 2 de abril de 2022 na HiTech Arena, *game house* que oferece acesso a aparelhos de *games* de ponta. O espaço funciona similarmente às locadoras e *lan houses* de jogos eletrônicos, com a diferença de que se propõe a ser um negócio mais “profissional” e especializado. O local fica no bairro Jardins, zona nobre de Aracaju. Os demais espaços visitados eram localizados em zonas periféricas. Na ocasião, foi entrevistada Odara Santana, operadora e responsável pelo gerenciamento das redes sociais da HiTech Arena, que foi escalada pela empresa para ser entrevistada para o documentário. Inicialmente, a arena não estava incluída no planejamento de gravação, mas por conta da falta de fontes e da conclusão de que seria interessante ter um espaço próximo mas, por uma série de motivos, ao mesmo tempo distante dos outros retratados no documentário.

O principal intuito da gravação na HiTech Arena foi o de criar contraste visual e de discurso em relação aos demais locais retratados no documentário, visto que se trata de um ambiente repleto de alta tecnologia e com alto investimento em estrutura, algo que não se viu nos outros espaços visitados. Não houve qualquer dificuldade em registrar elementos visuais e situações na HiTech Arena que fossem contrastantes em relação aos registros feitos nos demais locais. A gravação de imagens de apoio só foi interrompida devido ao fato de a bateria da câmera utilizada ter se esgotado, porém o que foi captado até ali foi mais do que o suficiente para o posterior momento de edição.

A única gravação remota para este documentário foi com Edson Lima, realizada no dia 22 de março. A conversa aconteceu de forma remota através da plataforma Google Meet. Profissional do audiovisual, Edson Lima se dispôs a gravar localmente a entrevista para que no final obtivesse-se um arquivo com boa qualidade de áudio e de imagem. Não houve quaisquer problemas sérios de conexão durante a entrevista. Edson Lima se prontificou a enviar imagens de arquivo do seu acervo pessoal de suas antigas locadoras, de nome *Smash Games*, que eram algumas das mais populares de Aracaju durante os anos 2000. Por a gravação ter acontecido de maneira virtual, não foi possível fazer imagens de apoio relativas ao antigo espaço. Edson Lima enviou as fotografias da *Smash Games*

posteriormente através de e-mail, junto com o arquivo da entrevista e imagens de consoles antigos que ele possui.

Posteriormente às gravações de todas as entrevistas, foi pedido que os entrevistados assinassem termo de autorização de uso de imagem. Edson Lima e Gabriel Nobre assinaram os termos de forma virtual, enquanto Rivanildo Costa, Arionaldo Vieira, Jonatas dos Santos, Odara Santana, Elson Santos e William Vieira, irmão de Arionaldo Vieira que havia sido filmado junto a ele, assinaram o termo de forma física.

Ainda sobre as filmagens, em cinco das seis gravações o trajeto até o espaço foi feito através de viagem de carro de aplicativo de transporte individual, enquanto em uma delas, a do terceiro dia de gravação do documentário, o caminho foi feito por meio de bicicleta.

### 3.2.1 Equipamentos

Em todas as gravações presenciais foram utilizados os seguintes equipamentos para captação de áudio e vídeo: câmera DSLR Canon Rebel T5i, lente Canon 18-55 milímetros, cartão de memória PNY de 32 GB de capacidade de armazenamento, microfone direcional Mamen Mic-08, microfone lapela com fio Boya By-M1 e tripé Tomate MTG-3014. Além disso, foi utilizado HD externo Adata modelo AHV620S de 1 TB de capacidade de armazenamento para guardar todos os arquivos relacionados às gravações e edição do documentário. Os equipamentos eram de propriedade do autor deste projeto experimental em jornalismo e foram adquiridos com recursos próprios exclusivamente para a elaboração do documentário (conferir valores abaixo).

O microfone lapela modelo Boya By-M1 apresentou defeito técnico e só aceitava como receptor de áudio o smartphone, o que explica o áudio de qualidade consideravelmente baixa vista no documentário. O microfone direcional Mamen Mic-08 foi utilizado como *backup* de áudio e era conectado direto na câmera, mas apresentou qualidade inferior em relação ao microfone lapela – foi mantido o uso pois, apesar disso, ainda assim tinha qualidade superior ao microfone próprio da câmera.

Para a edição do documentário foi utilizado o *notebook* modelo 2AM E550, de propriedade do autor deste projeto experimental de conclusão de curso antes do início das atividades relacionadas às disciplinas TCC I e TCC II.

A colaboradora do documentário Vivian Oliveira utilizou alguns equipamentos próprios no primeiro dia de gravação, porém as imagens e áudios captados através deles não foram utilizados no produto final, uma vez que não se fez uso deles nas outras gravações presenciais. Edson Lima, que gravou sua própria entrevista – com auxílio do autor deste projeto experimental a respeito do enquadramento –, não informou o tipo de equipamento utilizado para a captação.

Tabela 2 - Quadro de despesas com equipamentos

| **EQUIPAMENTO** | **VALOR** |
|---|---|
| Câmera DSLR Canon Rebel T5i, lente Canon 18-55 milímetros e cartão de memória PNY de 32 GB | R$ 1.700 |
| Microfone direcional Mamen Mic-08 | R$ 80 |
| Microfone lapela com fio Boya By-M1 | R$ 90 |
| Tripé Tomate MTG-3014 | R$ 130 |
| HD externo Adata modelo AHV620S de 1 TB | R$ 280 |

Fonte: Elaboração própria

### 3.3 Roteirização

Com todo o material gravado em mãos, foi iniciado o processo de escrita do roteiro no mês de abril de 2022. Foi utilizado como guia o pré-roteiro confeccionado durante a fase de produção, antes do início das filmagens. O pré-roteiro teve apenas função de guia da narrativa geral do documentário, já que, devido a documentário se tratar de um gênero não-ficcional, não era possível prever o que exatamente iria ocorrer durante as gravações, ao contrário do que se vê em produções ficcionais. Apesar disso, ele foi essencial para a criação de uma linha narrativa para o roteiro do documentário.

Antes de efetivamente começar a roteirizar o documentário, foi feita a transcrição e decupagem das entrevistas realizadas. Inicialmente, a ideia era transcrever todas as entrevistas, mas a fim de não correr o risco de estar em atraso

em relação ao calendário proposto pelo professor orientador deste projeto experimental para a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo II (TCC II), decidiu-se por somente as decupar, registrando as falas mais importantes para a narrativa proposta pelo documentário e o período em que ocorrem no arquivo de vídeo. Com isso, o trabalho posterior seria facilitado, uma vez que tudo de maior relevância estava registrado em texto e facilmente acessível. Para realizar essa atividade foi utilizada a ferramenta online gratuita de auxílio de transcrições de áudio oTranscribe.

Feito isso, partiu-se então para a roteirização de fato do documentário. Desde o princípio, a ideia foi trabalhar com quatro campos do tema abordado, de maneira que se construíssem seções temáticas. Primeiro, foi feita a contextualização histórica dos locais específicos retratados e explicação de como, de uma forma geral, esses tipos de espaços funcionam, uma vez que nem todos os espectadores saberão do que se tratam, tampouco de suas especificidades. Depois, o documentário entraria no ponto principal: o da socialização e da promoção de acesso a *games* de forma mais facilitada, e retrataria as várias implicações e impactos disso, sendo os usuários Gabriel Nobre e Jonatas dos Santos os principais personagens dessa seção. A roteirização dedicou, de forma proposital, mais tempo a essa seção, já que tratava diretamente sobre o tema principal do assunto. Porém, durante o processo houve preocupação de que essa temática fosse abordada direta ou indiretamente em todas as outras seções.

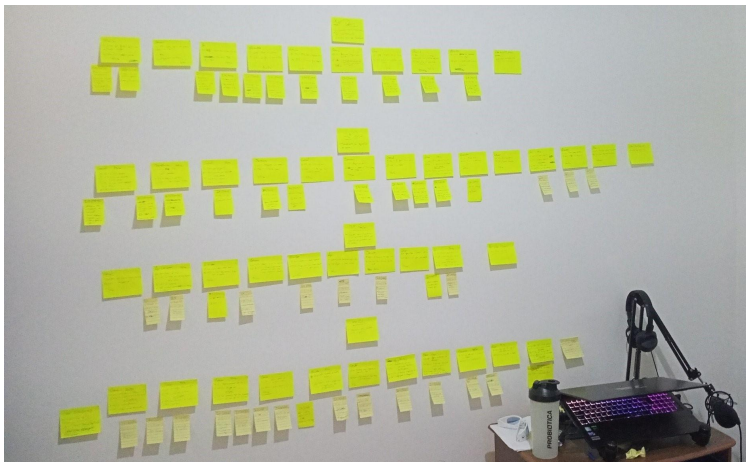
Após isso, a ideia foi passar brevemente pelos momentos de auge dos locais abordados pelo documentário e entrar nas questões relacionadas à fase de declínio deles. Esse tema serviu de gancho para a última seção do documentário, que tratou da HiTech Arena como um espaço alternativo às locadoras e *lan houses* de *games* e, na narrativa interna proposta pelo documentário, até como uma espécie de figura antagônica ao que se havia construído até ali em relação esses espaços. A seção também tem por objetivo debater quais são as perspectivas de futuro desses locais.

Com essa narrativa geral estabelecida, iniciou-se a criação de uma espécie de escaleta, ferramenta muito comum no meio do cinema e do audiovisual para estruturar, construir e sequenciar a narrativa. Ela ajuda a se ter uma melhor noção da história que está sendo contada antes de escrever o roteiro formal da obra.

No caso deste projeto experimental, foram utilizados pequenos papéis autoadesivos colados à parede, sendo cada um representante de uma cena, seja de

entrevista ou de imagem de apoio (conferir na Figura 1 abaixo). Primeiro, com a ajuda do trabalho de transcrição e decupagem realizado anteriormente, foram sequenciadas as falas a partir da estrutura de blocos temáticos proposta na fase de estruturação da narrativa. Cada pequeno papel identificava o entrevistado e o tempo da entrevista que seria inserido, bem como os nomes dos arquivos de entrevista. Quando todos os blocos haviam sido concluídos e as falas tinham sido revisadas, entrou-se com as imagens de apoio, utilizadas para cobrir falas dos entrevistados, fazer transição de sonoras, realizar “respiros” e fazer mudanças de bloco, algo que não é dito diretamente ao espectador. Cada pedaço de papel referente às imagens de apoio identificava o nome do arquivo, o tempo que seria utilizado e uma breve descrição da cena. A escaleta permitiu que houvesse uma melhor visualização da narrativa, além de permitir que as cenas fossem trocadas de lugar ou alteradas de forma muito ágil e rápida.

Figura 3: Escaleta disposta em parede



Fonte: Próprio autor

Depois disso, passou-se toda a narrativa para um roteiro formal, indicando todas as informações necessárias para o processo de edição. O roteiro foi dividido em três colunas. A primeira, chamada de “Vídeo”, indica o nome do arquivo do vídeo acompanhado do seu tipo (sonora, imagem de apoio etc.), duração e breve descrição (com exceção das sonoras). É nessa coluna, por exemplo, onde se dá orientações a respeito de quando um vídeo entra e outro sai.

A segunda coluna é a “Áudio de entrevista”, que contém informações sobre o momento de entrada e de saída de uma sonora, incluindo os cortes, algo comum no

roteiro de reportagens radiofônicas e de telejornalismo. É transcrito o início e o final da fala no período de inserção estabelecido no roteiro, a fim de facilitar os cortes das entrevistas. A terceira e última coluna é “Trilha”, que dá orientações sobre a entrada, permanência e saída de trilhas.

Antes de distribuir os blocos temáticos no roteiro do documentário, foi escrita uma introdução, que consistiu no encadeamento de falas de impacto dos entrevistados sobre temas que seriam tratados mais a fundo posteriormente ao decorrer da narrativa. Foi utilizada uma trilha de fundo relacionada ao universo dos games para trazer uma boa dinâmica ao momento e tentar prender a atenção do espectador. A introdução se encerra com o título do documentário na tela, forma que foi julgada inteligente de apresentar o nome do produto.

Feita a introdução, iniciou-se o processo de passagem dos blocos para o roteiro. Não foram encontradas dificuldades dignas de nota ao longo desse processo, embora se tenha realizado alguns ajustes, principalmente no que diz respeito aos tempos de fala dos entrevistados. Após a conclusão, o roteiro foi revisado, e, depois disso, foi iniciada a edição do documentário.

### 3.4 Edição e finalização

O processo de edição do documentário foi iniciado no fim de abril de 2022, com o auxílio da técnica do Departamento de Comunicação Social (DCOS) da UFS Renata Mourão. A primeira tarefa da edição foi sincronizar os vídeos com os respectivos áudios das entrevistas, o que foi feito pelo autor deste projeto experimental em seu próprio *notebook* devido a problema no *software* de edição de vídeo do computador do DCOS destinado a esse tipo de atividade. A sincronização dos vídeos foi feita por meio do *software* de edição de vídeo Sony VEGAS Pro, em sua versão 18.0.

Feita a sincronização, o autor deste trabalho começou a realizar, sozinho, os cortes dos momentos das entrevistas que seriam utilizados na montagem do documentário através do *software* de edição de vídeos Adobe Premiere Pro 2022, com o qual não tinha qualquer tipo de familiaridade, o que demandou um breve momento de aprendizado de uso da ferramenta, feita por meio de consultas online, com amigos e com Renata Mourão, técnica do DCOS.

Depois de realizar os cortes das entrevistas, iniciou-se o processo de montagem de fato do documentário, que incluía já a inserção das imagens que complementariam a narrativa. O início foi relativamente dificultoso devido à pouca experiência com a ferramenta por parte do autor deste projeto experimental. No entanto, com o tempo, a atividade foi se tornando mais rápida. Foram feitas pequenas alterações em relação ao roteiro original, mas nada que fugisse dele de forma notável. Em poucos dias o documentário estava montado, e, no início de maio, foi apresentado à técnica Renata Mourão apenas para revisão e inserção dos seguintes elementos: texto com nome dos entrevistados, legenda de localização dos locais retratados e créditos finais.

Com isso feito, iniciou-se a fase de finalização do documentário, realizada pelo próprio autor deste projeto de pesquisa, com o auxílio de amigos e de Renata Mourão e a ajuda de informações da internet. O trabalho consistiu na correção de cores das imagens e tratamento do áudio, um dos principais aspectos a serem corrigidos da obra. Após isso, o documentário foi exportado através do *software* Adobe Premiere Pro 2022 sob o formato de vídeo MP4.

### 3.5 Dificuldades

As dificuldades para a realização do trabalho foram muitas. No início da disciplina de TCC I, a ideia era realizar uma série documental dividida em três partes sobre três figuras relevantes para a cultura brasileira de videogame, tendo como recorte geográfico a Região Metropolitana de Aracaju: os feirantes e camelôs de jogos piratas, as pessoas especializadas em modificar e consertar consoles e portáteis de *games* e os proprietários de locadoras e *lan houses* de jogos eletrônicos. Porém, após uma visita ao Centro de Aracaju em que se fez contato com algumas pessoas que se encaixavam nas duas primeiras categorias, notou-se que não seria fácil encontrar alguém disposto a dar entrevista para o documentário, dada a natureza da atividade exercida por eles, que lida diretamente com pirataria, seja se tratando de *software* ou de *hardware*.

Então, foi decidido que o projeto experimental iria se focar em apenas um deles: os proprietários de *lan houses* e locadoras de games, devido ao fato de que se tratam de empreendimentos que não estão tão diretamente ligados a práticas de pirataria ou que estejam à margem da lei. No entanto, ainda assim, foi muito

reduzido o número de pessoas que se dispuseram a dar entrevista ao documentário. Muitos apenas se negaram a falar, sem dar maiores razões. Outros disseram que o espaço poderia ser gravado, mas que não dariam entrevista. As sucessivas recusas levaram a um número reduzido de fontes confirmadas, que ficou ainda menor quando, nos preparativos para o início das gravações, três delas foram descartadas por cancelamento ou por falta de resposta. Nesse momento, cogitou-se trocar o formato do projeto experimental para fotolivro, que possibilitaria ampliar o número de fontes, já que nesse caso iria se trabalhar muito mais com espaços físicos do que com pessoas. Porém, a ideia foi descartada por demandar novo levantamento bibliográfico e por ainda haver tempo hábil para buscar alternativas para o documentário. Daí a necessidade de abrir o leque de fontes possíveis, quando foram incluídos Gabriel Nobre e Jonatas dos Santos, usuários desses espaços, bem como a inclusão de Odara Costa, da HiTech Arena, local que, a princípio, não seria retratado.

As dificuldades também se mostraram nos momentos de gravação das entrevistas presenciais, visto que, em sua maioria, era somente o autor deste projeto experimental o responsável pela captação de áudio e vídeo. Ao mesmo tempo em que a condução da entrevista demandava atenção, havia preocupação constante com o funcionamento dos microfones e da câmera. Além disso, o autor deste trabalho nunca realizou gravação de documentário, e tem pouquíssima experiência audiovisual, mas decidiu enfrentar o desafio por acreditar que o formato seria essencial para o que gostaria de contar e como desejava fazê-lo.

O processo de roteirização foi dificultoso, mas por desde muito cedo ter havido uma definição da estrutura geral da narrativa, não foi um obstáculo muito difícil de ser superado, ainda que fosse, de certa forma, uma novidade para o autor deste projeto experimental, que havia lidado até então somente com roteirização de reportagens e notícias.

Já o processo de montagem e edição não foi regado a tantos desafios. As dificuldades foram relacionadas à familiarização com a ferramenta de edição, mas, depois de um tempo “habitando” o *software*, a agilidade e facilidade para realizar as ações necessárias foram surgindo. Tratou-se de um trabalho que demandava atenção e paciência, já que, especialmente durante a fase de cortes das entrevistas e das imagens de apoio, era necessário estar atento às “entradas” e “saídas” dos vídeos. A fase de finalização, relativa à correção de cor das imagens e ao

tratamento do áudio do documentário, pediu um novo nível de familiaridade com o *software* de edição por conta da complexidade das atividades ligadas a ela, que necessitam de um conhecimento mais avançado do programa.

Não faltaram dificuldades na confecção do documentário *Um Real a Hora*, mas, de uma forma ou de outra, acabaram sendo superadas.

## 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do documentário *Um Real a Hora* não foi fácil, mas, ao mesmo tempo, rendeu uma série de aprendizados e experiências que, com absoluta certeza, contribuirá de forma significativa para a formação profissional no âmbito do jornalismo e da comunicação do autor deste projeto experimental de conclusão de curso.

Ao longo da execução do produto, ficou explícito como locadoras e *lan houses* de games são espaços complexos. E mais: apesar de compartilharem certas características, cada espaço possui particularidades muito individuais, tal qual as relações e dinâmicas interpessoais e de socialização que ocorrem nesses lugares, resultado de uma série de fatores que atravessam cada um desses locais (geográficos, sociais, econômicos, culturais etc.).

Mesmo todos os locais retratados fazendo parte de uma mesma região metropolitana (no presente ou no passado), foi possível, durante a elaboração do trabalho, notar muitas diferenças entre eles. A locadora de Edson Lima, a *Smash Games*, por exemplo, operava numa lógica muito distinta da de Rivanildo Costa, e ambas são diferentes da recente HiTech Arena. Isso ocorre por motivos que incluem valores cobrados, cultura de práticas e ações entre os frequentadores, funcionários e/ou proprietários, classe social, raça e gênero do público, contexto social do espaço onde o local está inserido, entre outros. Dentro do recorte trabalhado e levando em conta os espaços retratados, não há um padrão, ainda que existam características em comum. A socialização e a promoção de acesso a *games* se deram em todos, mas ocorriam de maneira única em cada um deles.

O autor deste projeto de pesquisa foi um assíduo frequentador de locadoras de jogos eletrônicos, então esses resultados não lhe foram estranhos, mas percorrer o caminho até chegar neles foi essencial para compreender de forma mais profunda e ampla esses tipos de espaço e as relações e dinâmicas que se dão neles.

Compreende-se também a importância do documentário *Um Real a Hora* para a preservação da história da cultura do videogame no Brasil, visto que locadoras e *lan houses* de *games* representam parte importante da relação do País com jogos eletrônicos. Embora não seja um trabalho de cobertura nacional e se foque na Região Metropolitana de Aracaju, o documentário dá sua contribuição para

preservar a memória, essencial para entendermos o presente e pensar sobre o futuro.

Ainda, *Um Real a Hora* cumpre seus objetivos: contextualiza as locadoras e *lan houses* de *games*, explora as relações de socialização que acontecem nelas, explica como são espaços que promovem acesso a jogos de forma mais facilitada, e tenta compreender seu estado para projetar o seu futuro.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS


AMARAL, Diego; MESSIAS, José; Oliveira, Thaiane. “The political dimension of brazilian modding in Pro Evolution Soccer”. PENIX-TADSEN, Phillip. (Ed.). Video Games and the Global South. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, pp. 75-86, 2019.

AZEVEDO, Theo. De cada 100 jogos vendidos no Brasil, 82 são piratas, diz estudo. UOL Start, dezembro de 2013. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2013/12/18/de-cada-100-jogos-vendidos-no-brasil-82-sao-piratas-diz-estudo.htm>. Acesso em: 19 de novembro de 2021.

BARROS, Carla. Games e redes sociais em lan houses populares: um olhar antropológico sobre usos coletivos e sociabilidade no “clube local”. Internext - Revista Eletrônica de Negócios Internacionais, São Paulo, v. 3, n. 2, pp. 199–216, 2008.

BARROS, Carla. “Distinção e compartilhamento no jogo da sociabilidade juvenil: um estudo em lan house popular”. Intexto, Porto Alegre, v. 1, n. 24, pp. 209-222, janeiro/junho 2011.

BARROS, Carla. “Usos Juvenis de Computadores na Lan da Periferia: Um Estudo Sobre Cultura, Sociabilidade e Alteridade”. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2009.

BORGES, Fábio Mariano. “Sociabilidade nas lan houses das periferias”. Ponto-e-vírgula, 6, 218–234, 2009.

BRASIL tem 2 dispositivos digitais por habitante, diz FGV. Poder360, maio de 2021. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/tecnologia/brasil-tem-2-dispositivos-digitais-por-habitante-diz-fgv>. Acesso em: 15 de novembro de 2021.

THE Brazil games coalition is back in person for GDC 2022 with a ton of amazing studios. Brazil Games, março de 2022. Disponível em: <https://www.brazilgames.org/releases-en/archives/03-2022>. Acesso em: 9 de maio de 2022.

BRUNO, Fernanda. Objetos técnicos sem pudor: Gambiarra e tecnicidade. Revista Eco-Pós, v. 20, n. 1, 136-149, 2017.

BUCCHOLZ, Katharina. Asian countries make up 40% of the world's top 10 video gaming markets. World Economic Forum, agosto de 2021. Disponível em: <https://www.weforum.org/agenda/2021/08/which-countries-have-the-largest-video-gaming-markets/>. Acesso em: 19 de novembro de 2021.

CAMPOS, Ana Cristina. IBGE: 62,4% das empresas foram afetadas negativamente pela pandemia. Agência Brasil, julho de 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2020-07/ibge-624-das-empresas-foram-afetadas-negativamente-pela-pandemia>. Acesso em: 15 de novembro de 2021.

CHIANCA, Ítalo. Videogame Locadora: espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN. Edição do Autor, São José do Seridó - RN, 2014.

D'ALMEIRA, Alfredo Dias. "Roteiro para documentário: uma obra que não se fecha em si mesma". Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2009.

FALCÃO, Pedro; HADDAD, Hugo. Paralelos, 2017. Red Bull Games. 20 min. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narrapirataria-de-games-no-brasil>. Acesso em: 13 de novembro de 2021.

FERREIRA, EMMANOEL. “Clonagem e pirataria nos primórdios dos videogames no Brasil”. Revista do Centro de Pesquisa e Formação, n. 11, pp. 264-278, dezembro de 2020.

GUZMÁN, Patricio. El guión en el cine documental. Viridiana, n. 17, pp. 163-176, 1997. In: Ardito documental. Blog do documentarista argentino Ernesto Ardito. Disponível em: <arditodocumental.kinoki.es/el-guion-en-el-cinedocumental>. Acesso em: 17 de novembro de 2021.

HENRIQUE, Arthur. Mercado de jogos no Brasil deve atingir US$ 2,3 bilhões em 2021. Olhar Digital, maio de 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/05/05/games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/>. Acesso em: 13 de novembro de 2021.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LUCENA, Luiz Carlos. Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção. São Paulo: Summus, 2018.

MENEZES, Flávia Pereira Dias. Narrativas filtradas no documentário: imagens e efeitos de sentido em “Vozes de Mariana”. Tese (Doutorado em Estudos de Linguagens). Centro Federal De Educação Tecnológica De Minas Gerais. Belo Horizonte. 2020.

MELO, Cristina Teixeira. O documentário como gênero audiovisual. Revista Comunicação e Informação, v. 5, n. 1/2, p. 25-40, jan./dez. 2002.

MELO, Cristina Teixeira; GOMES, Isaltina; MORAIS, Wilma. O documentário jornalístico, gênero essencialmente autoral. INTERCOM: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande, 2001.

MESSIAS, José. “Notas sobre a pirataria de games no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência”. Intexto, Porto Alegre, n. 33, pp. 154-173, maio/ago. 2015.

MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. “Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais”. MATRIZes, São Paulo, v. 14, n. 1, pp. 173-192, 2020.

MÜLLER, Léo. China se torna maior mercado para games do mundo; Brasil sobe para 12°. Tecmundo, junho de 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/106554-china-supera-eua-torna-maior-mercado-games-mundo.htm>. Acesso em: 19 de novembro de 2021.

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas: Papirus Editora, 2005.

PENAFRIA, Manuela. O ponto de vista no filme documentário. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2001. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-ponto-vista-doc.pdf>. Acesso em: 28 de novembro de 2021.

PEREIRA, Vanessa Andrade. “Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na lan house”. Etnográfica, v. 11, n. 2, pp. 327-352, 2007.

Pesquisa Games Brasil 2021: Report Gratuito Brasil, 8ª Edição. Sioux Group, Go Gamers. 2021.

PICCININ, Fabiana. Onde o jornalismo mostra e reflete sobre seu fazer: o caso do documentário contemporâneo. Verso e Reverso, v. 27, n. 66, 2013.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal... O que é mesmo documentário? São Paulo: Senac, 2008.

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. “As mutações dos jogos digitais e analógicos nos últimos 50 anos: fliperamas, lan houses, luderias e a pandemia do Covid-19”. Revista Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura, v. 10, nº 1, edição de Julho de 2021.

SKOLNIK, Michael Ryan; CONWAY, Steven. Tusslers, Beatdowns, and Brothers: A sociohistorical overview of video game arcades and the street fighter community. Games & Culture, 1–21. DOI: 10.1177/1555412017727687.

VIEIRA, M. B. F. C.. Edição em Documentário: Construção Narrativa. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual). Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. 2013.

VIECELI, Leonardo; FRAGA, Érica. Quase 600 mil empresas fecham as portas e dificultam recuperação do emprego. Folha de São Paulo, setembro de 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/09/quase-600-mil-empresas-fecham-as-portas-e-dificultam-recuperacao-do-emprego.shtml>. Acesso em: 15 de novembro de 2021.

VINCENT, Kurt. The Lost Arcade, 2015. DOC NYC. 79 min.

WAKKA, Wagner. Mercado de games tem receita 12% maior em 2020 com a COVID-19. Canaltech, janeiro de 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/>. Acesso em: 13 de novembro de 2021.

## APÊNDICE

| **Roteiro do documentário “Um real a hora”** |
|---|

| **VÍDEO** | **ÁUDIO DE ENTREVISTA** | **TRILHA/BG** |
|---|---|---|
| **SONORA (S) - RIVANILDO COSTA (MVI_5653)** | 8’59’’ - DEIXA INICIAL (DI): QUANDO A GENTE IA SE DEITAR...<br><br>9’11’’ - DEIXA FINAL (DF): UM QUERENDO BRIGAR COM O OUTRO... | **ENTRA BG “[FREE] 16-bit Nintendo Beat (prod. j1ren) \| Chill Anime x Videogame type beat”** |
| **S - EDSON LIMA (ENTREVISTA_EDSON)** | 17’47’’ - DI: ERA JUSTAMENTE UMA BASE DE ENCONTRO…<br><br>17’58’’ - DF: ERAM UM PONTO DE ENCONTRO AS LOCADORAS. | **PERMANECE BG //** |
| **S - ARIONALDO VIEIRA (ARI) (MVI_5581)** | 17’09’’ - DI: EU PENSEI QUE NÃO IA MAIS ABRIR...<br><br>17’16’’ - DF: PODERIA ACONTECER... | **PERMANECE BG //** |
| **S - ELSON SANTOS (MVI_5730)** | 13’33’’ - DI: QUANDO EU CHEGAVA NA LOCADORA…<br><br>13’39’’ - DI: …TVS, 1, 2, 3, 4. | **PERMANECE BG //** |
| **S - GABRIEL NOBRE (MVI_5656)** | 4’44’’ - DI: ESSE AQUI FOI UM…<br><br>4’54’’ - DF: …POR TER CONHECIDO POR AQUI. | **PERMANECE BG //** |
| **S - JONATAS DOS SANTOS (MVI_5658)** | 1’47’’ - DI: AQUI NO PAÍS OS CONSOLES…<br><br>1’55’’ - DF: …POR CONTA DAS LOCADORAS… | **PERMANECE BG //** |
| **S - RIVANILDO (MVI_5654)** | 12’02’’ - DI: AQUI NINGUÉM BRIGAVA COM NINGUÉM… | **PERMANECE BG //** |

| | | |
|---|---|---|
| | 12’12’’ - DF: …CHAMAVA OS PAIS. | |
| **S - ODARA SANTANA (MVI_5982)** | 15’58’’ - DI: ALGUNS AMBIENTES SÃO OBSOLETOS…<br><br>16’10’’ - DF: …MAS A GENTE TEM DE SEMPRE PENSAR NO FUTURO… | **PERMANECE BG //** |
| **S - ELSON (MVI_5730)** | 16’47’’ - DI: ERA UMA MAGIA…<br><br>16’54’’ - DF: …ERA TÃO LEGAL… | **PERMANECE BG //** |
| **S - ARI (MVI_5581)** | 20’36’’ - DI: SE TODO MUNDO PARAR…<br><br>20’41’’ - DF: …QUE É DIFÍCIL, NÉ? | **PERMANECE BG //**<br><br>**SOBE BG //** |
| **VÍDEO (V) - TILT DE LOCADORA DE ARI(MVI_5896): 0’09’’ - 0’35’’**<br><br>**ARTE (A) - INSERIR TÍTULO NA TELA “UM REAL A HORA”: 0’25’’ - 0’34’’** | —---------- | **PERMANECE BG // ATÉ O FINAL** |
| **TELA PRETA POR 0’05’’** | —---------- | —---------- |
| **IMAGEM DE APOIO (IA) - FACHADA BARBEARIA DE ELSON (5829)- 0’0’’ - 0’18’’**<br><br>**A - INSERIR TEXTO DE LOCALIZAÇÃO: “POVOADO PAI ANDRÉ, NOSSA SENHORA DO SOCORRO, SERGIPE” ENTRE 0’5’’ E 0’10’’**<br><br>**S - ELSON (MVI_5730): ÁUDIO ENTRA A PARTIR** | 4’07’’ - DI: EU FAÇO COMO O TEMPO ANTIGO… | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **DE 0’12’’DA IA (5829)**<br><br>**CRÉDITO (C) - INSERIR POR 0’05’’ “ELSON SANTOS” APÓS IA (5829) ENCERRAR E S COMEÇAR** | 5’00’’ - DF: …CHEGA OS OLHOS LACRIMEJAVAM. | |
| **S - EDSON LIMA (ENTREVISTA_EDSON)**<br><br>**C - INSERIR “EDSON LIMA” APÓS 0’04’’ DE FALA DURANTE 0’05’’** | 1’38’’ - DI: ACHO QUE EU PEGUEI TODAS AS ETAPAS…<br><br>1’53’’ - DF: … E AS PESSOAS PAGAVAM A HORA. | —---------- |
| **IA - FRENTE LOCADORA DE ARI (MVI_5594) 0’02’’- 0’11’’**<br><br>**A - INSERIR TEXTO DE LOCALIZAÇÃO “CONJUNTO EDUARDO GOMES, SÃO CRISTÓVÃO, SERGIPE” ENTRE 0’04’’ E 0’09’’ DA IA (5594)**<br><br>**S - ARI (MVI_5580): ÁUDIO ENTRA A PARTIR DE 0’09’’ DA IA (MVI_5594)**<br><br>**C - INSERIR “ARIONALDO VIEIRA” APÓS 0’04’’ DE FALA DURANTE 0’05’’**<br><br>**IA - ARI E O IRMÃO (5610) 0’05’’ - 0’11’’. ENTRA A PARTIR DE 0’50’’ DA S (MVI_5581)** | 0’41’’ - DI: QUANDO MEU IRMÃO COMPROU O…<br><br>1’15’’ - DF: … FOI EM 95. | —---------- |
| **IA - RUA DA LAN HOUSE DE RIVANILDO (MVI_5965) 0’02’’ - 0’09’’**<br><br>**A - INSERIR TEXTO DE LOCALIZAÇÃO “CONJUNTO EDUARDO** | | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **GOMES, SÃO CRISTÓVÃO, SERGIPE" ENTRE 0'03" E 0'08" DA IA (MVI_5965)**<br><br>**S - RIVANILDO (MVI_5653): ÁUDIO ENTRA A PARTIR DE 0'07 DA IA (MVI_5965)**<br><br>**C - INSERIR "RIVANILDO COSTA" APÓS 0'04" DE FALA DURANTE 0'05"**<br><br>**IA - IDENTIFICAÇÃO LAN HOUSE DE RIVANILDO (MVI_5920): 0'02" - 0'07. ENTRA A PARTIR DE 5'10" DA S (MVI_5654)** | 4'25" - DI: MAS QUANDO PASSAR DE UM ANO…<br><br>5'22" - DF: … AÍ FOI SÓ AUMENTANDO. | |
| **S - EDSON (ENTREVISTA_EDSON)**<br><br>**IA - FOTOGRAFIA 1 (1ª_SMASH_1) ENTRE 9'13" E 9'20" DE S(ENTREVISTA_EDSON. UTILIZAR EFEITO DE ZOOM GRADUAL**<br><br>**IA - FOTOGRAFIA 2 (1ª_SMASH_2) ENTRE 9'30" E 9'37" DE S(ENTREVISTA_EDSON. UTILIZAR EFEITO DE ZOOM IN GRADUAL** | 8'52" - DI: E AÍ QUANDO TERMINEI TUDO…<br><br>9'57" - DF: … O NOME FICOU LEGAL. | —---------- |
| **S - ELSON (MVI_5729)** | 10'27" - DI: QUANDO CHEGOU EM 2017…<br><br>11'07" - DF: … PROS CLIENTES QUE VINHAM CORTAR CABELO. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **IA - CENA DE CRIANÇAS JOGANDO NO ARCADE (MVI_5781) 0’11” - 0’18”. ENTRA A PARTIR DE 10’42” DA S - (MVI_5729)** | | |
| **S - EDSON (ENTREVISTA_EDSON)**<br><br>**IA - FOTOGRAFIA 3 (3ª_SMASH_1) ENTRE 10’47” E 10’53” DE S(ENTREVISTA_EDSON. UTILIZAR EFEITO DE ZOOM OUT GRADUAL**<br><br>**IA - FOTOGRAFIA 4 (3ª_SMASH_2) ENTRE 11’08” E 11’14” DE S(ENTREVISTA_EDSON. UTILIZAR EFEITO DE ZOOM OUT GRADUAL** | 10’40” - DI: LOGO DEPOIS QUE PASSOU UM TEMPO…<br><br>11’40” - DF: … FOI UM PERÍODO MUITO BOM. | —---------- |
| **S - ELSON (MVI_5729 E MVI_5730)** ***(GRAVAÇÃO CORTADA AUTOMATICAMENTE PELA CÂMERA. BASTA UNIR OS DOIS ARQUIVOS)***<br><br>**IA - TRÊS MENINOS DE COSTAS JOGANDO NO ARCADE DE ELSON (MVI_5795): 0’16” - 0’23”. ENTRA A PARTIR DE 11’45” DA S ELSON (MVI_5729 E MVI_5730)** | 11’30” - DI: AÍ O MOLEQUE PASSAVA E VIA O OUTRO JOGANDO…<br><br>12’06” - DOIS PLAYSTATION 4. | —---------- |
| **S - RIVANILDO (MVI_5654)** | 18’38” - DI: FUI ROUBADO TRÊS VEZES…<br><br>19’07” DF: … ACABEI, ACABEI | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **IA - TEIA DE ARANHA EM MOVIMENTO COM CAPAS DE JOGOS EM TELA (MVI_5933) A PARTIR DE 19’00” DA S (MVI_5654): 0’10” - 0’20”. DEIXAR EM TELA MESMO DEPOIS DE A SONORA ACABAR** | MESMO. | |
| **V - ARI JOGANDO (MVI_5884): 0’00” - 0’17”** | —---------- | —---------- |
| **TELA PRETA POR 00’03”** | —---------- | —---------- |
| **IA - LOCALIZAÇÃO DA LOCADORA DE ARI (MVI_5878): 0’10” - 0’24”**<br><br>**S - GABRIEL (MVI_5656). ENTRA APENAS ÁUDIO A PARTIR DE 0’16” DA IA (MVI_5878) PARA COBRIR CORTE NA FALA**<br><br>**C - INSERIR “GABRIEL NOBRE” A PARTIR DE 2’20”DURANTE 0’05”**<br><br>**IA - GABRIEL E JONATAS** | 0’18” - DI: EU ME CHAMO…<br><br>0’24” - DF: … SOU CONTADOR.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>2’19” - DI: EU NÃO TINHA VIDEOGAME EM CASA…<br><br>2’48” - DF: … NUMA MÁQUINA SÓ. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **JOGANDO LATERIZADOS (MVI_5662): 0’03” - 0’17”. INICIA A PARTIR DE 2’40” DA S (MVI_5656). UTILIZAR PARA FAZER TRANSIÇÃO DE SONORA** | | |
| **S - JONATAS (MVI_5658). INICIA COM IA (MVI_5662) AINDA EM TELA. COBRIR CORTE DE FALA COM IA (MVI_5662)**<br><br>**C - INSERIR “JONATAS DOS SANTOS” A PARTIR DE 1’16”DURANTE 0’04”**<br><br>**IA - JONATAS E GABRIEL JOGANDO NO ARCADE (MVI_5665): 0’17” - 0’23”. INICIA EM 1’21” DA S (MVI_5658)** | 0’24” - DI: MEU NOME É JONATAS…<br><br>0’28” - DF: … DESEMPREGADO.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>1’15” - DI: AQUI A GENTE…<br><br>1’33” - DF: … A INTERAÇÃO COM TODO MUNDO. | —---------- |
| **S - GABRIEL (MVI_5656)**<br><br>**IA - GABRIEL E JONATAS JOGANDO E COMENDO (MVI_5690): 0’02” - 0’10”. UTILIZAR PARA MOMENTO DE CORTE DE FALA** | 4’34” - DI: MUITA GENTE…<br><br>4’54” - DF: … CONHECI POR AQUI.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>3’30” - DI: ATÉ DEPOIS…<br><br>3’43” - DF: PRA ESSE LUGAR, SABE? | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **S - JONATAS (MVI_5658)**<br><br>**IA - JONATAS E GABRIEL DE COSTAS JOGANDO (MVI_5666): 0’05” - 0’11’. INICIA A PARTIR DE 6’32” DA S (MVI_5658)**<br><br>**IA - JONATAS E GABRIEL JOGANDO EM ARCADE (MVI_5701): 0’00” - 0’10”. INICIA A PARTIR DE 6’51” DA S (MVI_5658). UTILIZAR PARA FAZER TRANSIÇÃO DE SONORAS** | 6’22” - DI: JOGANDO EM CASA…<br><br>6’56” - DF: … JOGA MUITO BEM. | —---------- |
| **S - GABRIEL (MVI_5656): INICIA COM IA (MVI_5701) AINDA EM TELA** | 2’58” - DI: EU JURO PRA VOCÊ…<br><br>3’26” - DF: … E ÀS VEZES COM MUITA GENTE | —---------- |
| **S - JONATAS (MVI_5658)**<br><br>**IA - ARI LIGANDO XBOX SERIES X (5603): 0’00” - 0’06”. INICIA A PARTIR DE 1’58” DA S JONATAS (MVI_5658)** | 1’47” - DI: AQUI NO PAÍS…<br><br>2’21” - DF: … DA ÉPOCA, DA MODA, NÉ? | —---------- |
| **S - GABRIEL (MVI_5656)** | 9’51” - DI: A GENTE TEVE ACESSO…<br><br>10’35” - DF: … E MAIS, E MAIS | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **IA - CENA DE CIMA PRA BAIXO DE GAROTO JOGANDO COM CONTROLE DE XBOX ONE: 0’06 - 0’13” (MVI_5637). INICIA A PARTIR DE 10’09” DA S (MVI_5656)**<br><br>**RESPIRO (RE) - GAROTOS JOGANDO OUVINDO RAP (MVI_5915): 0’0” - 0’13”. INICIA A PARTIR DE 10’25” DA S (MVI_5656). SOBE SOM GRADUALMENTE. PERMANECE POR ALGUNS SEGUNDOS O VOLUME DO SOM. DESCE SOM GRADUALMENTE** | E MAIS. | |
| **S - ELSON (MVI_5730): INICIA APÓS RE (MVI_5915) INICIAR DESCIDA GRADUAL DO SOM**<br><br>**IA - FOCO EM MÃOS DE CRIANÇA JOGANDO E OUTRAS CRIANÇAS AO FUNDO (MVI_5768): 0’20” - 0’26. INICIA A PARTIR DE 13’38” (MOMENTO DE CORTE DE FALA)**<br><br>**IA - CRIANÇA OBSERVANDO TELEVISÃO ENQUANTO OUTRO JOGA (MVI_5808): 0’01” - 0’08”. INICIA A PARTIR DE 16’35” DA S** | 13’27” - DI: NA ÉPOCA EM QUE EU…<br><br>13’40” - DF: … DEPENDENDO DO LUGAR.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>16’15” - DI: RAPAZ, QUANDO EU TAVA LÁ…<br><br>16’53” - DF: … NÃO É PRA ACABAR ISSO. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **(MVI_5730)** | | |
| **S - RIVANILDO (MVI_5653)**<br><br>**IA - CABINES DE COMPUTADORES DA ANTIGA LAN HOUSE DE RIVANILDO (MVI_5956): 0’00” - 0’7”. INICIA A PARTIR DE 9’20” DA S (MVI_5653)** | 9’11” - DI: TINHA DIAS…<br><br>9’43” - … E IA EMBORA. | —---------- |
| **S - EDSON (ENTREVISTA_EDSON)** | 32’49” - DI: NA SMASH ACONTECIA UM NEGÓCIO INTERESSANTE…<br><br>33’46” - DF: …UM PONTO DE UNIÃO DESSAS COISAS. | —---------- |
| **S - ARI (MVI_5580)**<br><br>**IA - MENINOS JOGANDO NA LOCADORA DE ARI COM GAROTO COM CAMISA ESCRITO “FAMÍLIA” EM FOCO (MVI_5617): 0’07” - 0’14”. INICIA A PARTIR DE 6’04” (MOMENTO DE CORTE DE FALA)** | 5’57” - VINHA, JOGAVA…<br><br>6’07” - … DEPOIS JOGAVAM.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>6’43” - JÁ VEIO PAI…<br><br>7’08” - … TINHA UNS QUE ACONTECIA. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **S - RIVANILDO (MVI_5653 E MVI_5654)** ***(GRAVAÇÃO CORTADA AUTOMATICAMENTE PELA CÂMERA. BASTA UNIR OS DOIS ARQUIVOS)***<br><br>**IA - CENA COM CRUZ NO TOPO E, NA LATERAL, CAPAS DE JOGOS NA PAREDE NA ANTIGA LAN HOUSE DE RIVANILDO (MVI_5954): 0'02'' - 0'08''. A PARTIR DE 11'19 DA S (MVI_5653 E MVI_5654)**<br><br>**IA - COM FOCO NAS MÃOS, MENINOS JOGANDO EM ARCADE NA BARBEARIA DE ELSON (MVI_5799): 0'04'' - 0'12''. ENTRA A PARTIR DE 12'14'' DA S (MVI_5653 E MVI_5654). UTILIZAR PARA FAZER TRANSIÇÃO DE SONORAS** | 11'12'' - DI: TEM UMA SENHORA…<br><br>12'17'' - DF: … DE VIR AQUI, NÉ? | —---------- |
| **S - ELSON (MVI_5731): INICIA COM IA (MVI_5799) AINDA EM CENA** | 26'15'' - DF: ÀS VEZES O GURI TÁ PASSANDO…<br><br>26'31'' - … SEM QUESTÃO DE DÚVIDA. | —---------- |
| **V - REFLEXO DO ESPELHO DA BARBEARIA DE ELSON CAPTURA MENINOS JOGANDO (MVI_5784): 0'02'' - 0'20''** | —---------- | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **S - EDSON (ENTREVISTA_EDSON)**<br><br>**IA - MENINOS JOGANDO FIFA NA LOCADORA DE ARI (MVI_5861): 0’10” - 0’20”. INICIA A PARTIR DE 19’06” DA S (ENTREVISTA_EDSON). UTILIZAR PARA FAZER TRANSIÇÃO DE SONORAS** | 18’39” - DI: TEM UM DIA MUITO MARCANTE…<br><br>19’10 - DF: … PARA BOTAR LÁ. | —---------- |
| **S - ARI (MVI_5580)** ***(VERSÃO QUE UTILIZA ÁUDIO DA PRÓPRIA CÂMERA)*****. SONORA INICIA COM IA (MVI_5861) AINDA EM CENA**<br><br>**IA - CENA GRAVADA DE CIMA PARA BAIXO COM PESSOAS JOGANDO NA LOCADORA DE ARI (MVI_5623): 0’07” - 0’13”. UTILIZAR EM MOMENTO DE CORTE DE FALA** | 2’16” - DI: ERA DIRETO…<br><br>2’34” - DF: … SEMPRE TAVA CHEIO DE MENINO JOGANDO AQUI.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>2’42” - DI: ATÉ 2000, 2010…<br><br>2’47” - DF: …ERA LOTADO O VIDEOGAME. | —---------- |
| **S - RIVANILDO (MVI_5653)**<br><br>**IA - PAINEL COM CAPAS DE JOGOS DA ANTIGA LOCADORA DE RIVANILDO (MVI_5926): 0’08” - 0’16”. INICIA A PARTIR DE 8’40” DA S (MVI_5653)**<br><br>**RE - CAIXINHA DE SOM** | 8’30” - DI: UM DIA CHEIO ERA…<br><br>9’09” - DF: UM QUERENDO BRIGAR COM O OUTRO… | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **TOCANDO FUNK NO BALCÃO DA LOCADORA DE ARI (MVI_5905): 0’15” - 0’27”. INICIA A PARTIR DE 9’07” DA S (MVI_5653). SOBE SOM GRADUALMENTE. PERMANECE POR ALGUNS SEGUNDOS O VOLUME DO SOM. DESCE SOM GRADUALMENTE** | | |
| **S - EDSON (ENTREVISTA_EDSON) INICIA APÓS RE (MVI_5915) INICIAR DESCIDA GRADUAL DO SOM** | 21’14” - DI: RAPAZ, FAZIA O SUFICIENTE…<br><br>22’11” - DF … FINANCEIRAMENTE PASSOU A NÃO SER MAIS LUCRATIVO TAMBÉM. | —---------- |
| **S - RIVANILDO (MVI_5654)**<br><br>**IA - TILT EM CLOSE DE CAPAS DE JOGOS DA ANTIGA LOCADORA DE RIVANILDO (MVI_5927): 0’05” - 0’16”. UTILIZAR PARA MOMENTO DE CORTE DA S (MVI_5654)** | 14’08” - DI: GERALMENTE CAÍ QUANDO…<br><br>14’33” - DF: …COMEÇA A CAIR.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>14’38” - DI: COMECEI A DAR CERTO COM O COMPUTADOR…<br><br>14’55” - DF: …UMA COISA QUE EU SABIA QUE IA FICAR. | —---------- |
| **S - ARI (MVI_5581)**<br><br>**IA - MEDALHA DE CAMPEÃO DA LOCADORA DE ARI DE FIFA 14 (MVI_5858): 0’06” - 0’12”. INICIA A PARTIR** | 11’57” - DI: 2019 COMEÇOU A FICAR PIOR…<br><br>12’31” - DF: … AJUDAR A CRESCER DE NOVO. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **DE 12’20” DA S (MVI_5581)** | | |
| **S - JONATAS (MVI_5658)**<br><br>**IA - JONATAS MEXENDO NO CELULAR E DEPOIS O LARGANDO (MVI_5689): 0’23” - 0’30”. INICIA A PARTIR DE 5’20”** | 4’56” - DI: A CRESCENTE DOS JOGOS MOBILE…<br><br>5’38” - DF: … SEM PRECISAR SAIR DE CASA. | —---------- |
| **S - EDSON (ENTREVISTA_EDSON)**<br><br>**RE - MÁSCARA SOBRE ARCADE E PESSOAS JOGANDO AO FUNDO DESFOCADAS (MVI_5843): 0’07” - 0’18”. INICIA A PARTIR DE 28’12” DA S (ENTREVISTA_EDSON) SOBE SOM GRADUALMENTE. PERMANECE POR ALGUNS SEGUNDOS O VOLUME DO SOM. DESCE SOM GRADUALMENTE** | 27’46” - DI: HOJE O VIDEOGAME ESTÁ…<br><br>28’15” - DF: … QUE JOGAM COM MOBILE. | —---------- |
| **S - ARI (MVI_5581): INICIA APÓS RE (MVI_5843) INICIAR DESCIDA GRADUAL DO SOM** | 17’09” - DI: EU PENSEI QUE NÃO IA MAIS…<br><br>17’29” - DF: … NEM O QUE FALAR REALMENTE.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>17’41” - DI: PRIMEIRO MÊS | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **IA - CONTROLES DE VIDEOGAME GUARDADOS EM ARMÁRIO DE VIDRO (MVI_5625): 0’00” - 0’09”. UTILIZAR PARA MOMENTO DE CORTE DE FALA** | FOI RUIM…<br><br>18’00” - DF: … ALGUNS ANTIGOS, OUTROS NOVATOS. | |
| **V - ARI JOGA SOZINHO NA LOCADORA DELE (5890): 0’14” - 0’24”** | —---------- | —---------- |
| **TELA PRETA POR 0’03”** | —---------- | —---------- |
| **IA - SINALIZAÇÃO DE “SAÍDA” E LUZES NA HITECH ARENA (MVI_6046): 0’05” - 0’15”. INICIA COM SOM. DIMINUI SOM A PARTIR DE 0’08”**<br><br>**A - INSERIR TEXTO DE LOCALIZAÇÃO “Bairro Jardins, Aracaju, Sergipe”**<br><br>**S - ODARA (MVI_5981): INICIA AOS 0’10” DA IA (MVI_6046)**<br><br>**C - INSERIR POR 0’04” “ODARA SANTANA” APÓS IA (5829) ENCERRAR E S (MVI_5981) COMEÇAR** | 0’30” - DI: MEU NOME É ODARA…<br><br>0’42” - DF: …QUE É COM O INSTAGRAM.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>0’50” - DI: A HITECH ARENA…<br><br>1’14” - DF: COM MAIS DESEMPENHO | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **IA - COMPUTADORES NO TOPO E LOGO DA HITECH APARECENDO GRADUALMENTE (MVI_6009): 0’11” - 0’18”. UTILIZAR PARA FAZER MOMENTO DE CORTE DA S (MVI_5981)**<br><br>**IA - LUZES NO TETO E COMPUTADORES NO TOPO (MVI_5988): 0’05” - 0’11”. INICIA A PARTIR DE 3’31” DA S (MVI_5981). UTILIZAR PARA TRANSIÇÃO DE SONORAS** | | |
| **S - ODARA (MVI_5981). INICIA COM IA (MVI_5988) AINDA EM TELA**<br><br>**IA - TELEVISÃO RODANDO JOGO (MVI_5983): 0’04” - 0’10”. UTILIZAR EM MOMENTO DE CORTE DE FALA DA S (MVI_5981)** | 2’26” - DI: AS ILHAS TÊM…<br><br>2’49” - DF: … 10 REAIS A HORA.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>3’17” - DI: TEM TAMBÉM OS CONSOLES…<br><br>3’34” - DF: … PRECISANDO MESMO DA AJUDA DA GENE. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **S - ODARA (MVI_5981)**<br><br>**IA - MENINOS JOGANDO JUNTOS NO COMPUTADOR (MVI_6033): 0’00” - 0’08”. INICIA A PARTIR DE 4’10” DA S (MVI_5981)**<br><br>**IA - PESSOA JOGANDO SOZINHA NO COMPUTADOR COM FONE DE OUVIDO (MVI_6012): 0’04” - 0’10”. UTILIZAR PARA MOMENTO DE CORTE DA S (MVI_5981)**<br><br>**IA - ODARA TRABALHANDO NO BALCÃO (MVI_6019): 0’08” - 0’14”. UTILIZAR IA (MVI_6019) PARA FAZER TRANSIÇÃO DE SONORAS** | 4’01” - DI: AQUI O PESSOAL NÃO VEM SÓ…<br><br>4’27” - DF: … PRA JOGAR AQUI.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>6’24” - DI: A MAIORIA AQUI TEM COMPUTADOR…<br><br>6’42” - … “AI, VAMO JOGAR TODO MUNDO JUNTO”. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **S - ODARA (MVI_5982): INICIA COM IA (MVI_6019) AINDA EM TELA**<br><br>**IA - PESSOAS JOGANDO EM EXTREMIDADES OPOSTAS NA HITECH (MVI_6044): 0’14” - 0’20”. INICIA A PARTIR DE 12’16” DA S (MVI_5982)**<br><br>**RE - CABINE DA HITECH COM PESSOAS DENTRO DELA JOGANDO (MVI_6048): 0’16” - 0’26”. INICIA A PARTIR DE 12’37” DA S (MVI_5982). SOBE SOM GRADUALMENTE. PERMANECE POR ALGUNS SEGUNDOS O VOLUME DO SOM. DESCE SOM GRADUALMENTE** | 12’02” - DI: COMO A GENTE TEM UM AMBIENTE MAIS…<br><br>12’40” - DF: … ESSAS COISAS. | —---------- |
| **S - RIVANILDO (MVI_5654) INICIA APÓS RE (MVI_6048) INICIAR DESCIDA GRADUAL DO SOM**<br><br>**IA - COMPUTADORES DE ANTIGA LAN HOUSE DE RIVANILDO COM PREÇO DA HORA NA PAREDE (MVI_5930): 0’00” - 0’06”. INICIA A PARTIR DE 21’50” DA S (MVI_5654). UTILIZAR IA (MVI_5930) PARA TRANSIÇÃO DE** | 21’39” - DI: DEVIDO A ESSAS COISAS, A ESSAS MODERNIDADES…<br><br>21’53” - DF: NÃO É O AUGE, NÃO É AQUELA COISA DE ANTIGAMENTE, NÉ? | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **SONORAS** | | |
| **S - GABRIEL (MVI_5656 E MVI_5657)*(GRAVAÇÃO CORTOU ENTREVISTA; AÇÃO AUTOMÁTICA DA CÂMERA. BASTA UNIR OS DOIS ARQUIVOS).* INICIA COM IA (MVI_5930) AINDA EM TELA**<br><br>**IA - CENA COM MENINO DE COSTAS JOGANDO COM CONTROLE DE XBOX ONE NA LOCADORA DE ARI (MVI_5591): 0'08" - 0'14". A PARTIR DE 12'12" DA S (MVI_5656 E MVI_5657)** | 12'00" - DI: TALVEZ ESSES LUGARES SE EXPANDAM AQUI…<br><br>12'40" - DF: … TEM TUDO PRA CRESCER DAQUI A UM TEMPINHO. | —---------- |
| **S - ELSON 2 (MVI_5732) *(ARQUIVO REFERENTE A GRAVAÇÃO REINICIADA DEVIDO A PROBLEMA NA CÂMERA***<br><br>**IA - REFLEXO NO ESPELHO DE MENINOS JOGANDO NO ARCADE DA BARBEARIA DE ELSON (MVI_5814): 0'00" - 0'07". UTILIZAR IA (MVI_5814) PARA MOMENTO DE CORTE DE FALA** | 1'54" - DI: FUTURAMERNTE VAI SER…<br><br>2'03" - DF: … MAIS FRACO AINDA.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>2'19" - DI: EU SÓ CONHEÇO LUGARES QUE TÊM…<br><br>2'36" - DF: … AGREGOU O VIDEOGAME. | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **S - ODARA (MVI_5982)**<br><br>**IA - GAROTO JOGANDO EM COMPUTADOR DA HITECH CENTRALIZADO (MVI_6028): 0’02” - 0’10”. UTILIZAR A IA (MVI_6028) EM MOMENTO DE CORTE DE FALA** | 15’58” - DI: ALGUNS AMBIENTES SÃO OBSOLETOS…<br><br>16’22 - DF: … A GENTE TEM SEMPRE DE PASSAR À FRENTE.<br><br><u>CORTA PARA</u><br><br>16’30” - DI: EU ACHO QUE O QUE FALTA…<br><br>16’41” - DF: … DA INSERÇÃO DE TECNOLOGIA. | —---------- |
| **S - JONATAS (MVI_5658)**<br><br>**IA - PESSOA JOGANDO COM CONTROLE BRANCO NA LOCADORA DE ARI (MVI_5868): 0’08” - 0’14”. INICIA A PARTIR DE 7’46” DA S (MVI_5658)**<br><br>**IA - CRIANÇA JOGANDO EM COCKPIT DA HITECH (MVI_6016): 0’14” - 0’20”. INICIA A PARTIR DE 7’57” DA S (MVI_5658)** | 7’40” - DI: EU ACHO QUE É IMPOSSÍVEL ACABAR…<br><br>8’00” - DF: … TÁ ENTENDENDO? | —---------- |

| | | |
|---|---|---|
| **S - EDSON (ENTREVISTA_EDSON). INICIA COM A IA (MVI_6016) AINDA EM CENA** | 37’10’’ - DI: HOJE VOCÊ TEM JOGOS DE 400, 500 REAIS…<br><br>37’41’’ - DF: … FORMALIZAR O NEGÓCIO. | —---------- |
| **S - ARI (MVI_5581)**<br><br>**IA - DUAS CRIANÇAS JOGANDO NA LOCADORA DE ARI (MVI_5622): 0’10’’ - 0’16’’. UTILIZAR PARA MOMENTO DE CORTE (1)**<br><br>**IA - CENA DE CRIANÇA JOGANDO COM CONTROLE BRANCO NA LOCADORA DE ARI COM FOCO NOS BRAÇOS E MÃOS (MVI_5590): 0’35’’ - 0’41’’. UTILIZAR PARA MOMENTO DE CORTE (2)**<br><br>**IA - ARI SUBINDO AS ESCADAS DE LOCADORA (MVI_5643) - 0’05’’ - 0’10’’. UTILIZAR PARA MOMENTO DE CORTE (3)** | 20’36’’ - DI: SE TODO MUNDO PARAR…<br><br>20’43’’ - DF: … MAS SEMPRE APARECE<br><br><u>CORTA PARA (1)</u><br><br>20’53’’ - DI: SE PARAR DE VEZ É PIOR…<br><br>21’00’’ - DF: … ATÉ O TEMPO QUE VOCÊ CONSEGUE LEVAR MESMO.<br><br><u>CORTA PARA (2)</u><br><br>21’09’’ - DI: NÃO SEI ATÉ O TEMPO…<br><br>21’17’’ - DF: … NÃO SEI COMO VAI SER O FUTURO.<br><br><u>CORTA PARA (3)</u><br><br>21’31’’ - DI: NÃO SEI SE DAQUI A DOIS ANOS…<br><br>21’38’’ - DF: … MAS VAMO VER, NÉ? | —---------- |
| **TELA PRETA POR 0’03’’** | —---------- | —---------- |
| **IMAGEM DE CRÉDITOS (IC) - DOIS MENINOS JOGANDO EM ARCADE** | —---------- | **SOBE TRILHA “8-Bit Guitar Emo Rap x** |

| | | |
|---|---|---|
| **DA BARBEARIA DE ELSON ENQUANTO OUTRO ACOMPANHA (MVI_5801): 0’17” - 0’28”**<br><br>**INSERIR CRÉDITO “DIREÇÃO, PRODUÇÃO, REPORTAGEM E ROTEIRO ANDRÉ ALCÂNTARA” DE 0’19” A 0’23” DA IC (MVI_5801) NO CANTO SUPERIOR DIREITO DA IMAGEM**<br><br>**INSERIR CRÉDITO “IMAGENS ANDRÉ ALCÂNTARA E VIVIAN OLIVEIRA” DE 0’24” A 0’28” DA IC (MVI_5801) NO CANTO INFERIOR ESQUERDO DA IMAGEM** | | **Nintendocore Type Beat ~ World 1-1” ENTRE 1’34” E 1’35” (AJUSTAR BATIDA A INÍCIO DO VÍDEO)** |
| **IC - JONATAS E GABRIEL JOGANDO JOGO DE LUTA EM ARCADE DA LOCADORA DE ARI (MVI_5700): 0’00” - 0’13”**<br><br>**INSERIR CRÉDITO “MONTAGEM E EDIÇÃO ANDRÉ ALCÂNTARA E RENATA MOURÃO” DE 0’01” A 0’05” DE IC (MVI_5700) NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO DA IMAGEM**<br><br>**INSERIR CRÉDITO “PARTICIPAÇÃO DE: ARIONALDO VIEIRA EDSON LIMA ELSON SANTOS GABRIEL NOBRE JONATAS DOS SANTOS ODARA SANTANA RIVANILDO COSTA” DE** | —---------- | **PERMANECE TRILHA //** |

| | | |
|---|---|---|
| **0’07” A 0’12” DE IC (MVI_5700) NO CANTO SUPERIOR DIREITO DA IMAGEM** | | |
| **IC - CENA DE ANTIGA LAN HOUSE DE RIVANILDO COM ALGUNS DOS SERVIÇOS OFERTADOS NA PAREDE AO FUNDO (MVI_5947): 0’12” - 0’24”**<br><br>**INSERIR CRÉDITO “MÚSICAS 8-Bit Guitar Emo Rap x Nintendocore Type Beat ~ World 1-1 (POR KUROIME) 16-bit Nintendo Beat (prod. j1ren) \| Chill Anime x Videogame type beat (POR j1ren)” DE 0’13” A 0’17” DE IC (MVI_5947) NO CANTO INFERIOR ESQUERDO DA IMAGEM**<br><br>**INSERIR CRÉDITO “ORIENTAÇÃO VITOR CURVELO FONTES BELÉM” DE 0’19” A 0’23” DE IC (MVI_5847) NO CANTO SUPERIOR DIREITO DA IMAGEM** | —---------- | **PERMANECE TRILHA //** |
| **IC - CENA DE PESSOA JOGANDO EM COMPUTADOR DA HITECH COM FOCO EM MÃO NO MOUSE (MVI_6014): 0’04” - 0’14”**<br><br>**INSERIR CRÉDITO “APOIO FÁBIO CORREIA DE ALCÂNTARA” 0’06” A 0’11” DE IC (MVI_6014) NO CANTO SUPERIOR** | —---------- | **PERMANECE TRILHA //** |

| | | |
|---|---|---|
| **ESQUERDO DA IMAGEM**<br><br>**ENCERRA IC (MVI_6014) AOS 2’00’’ DA TRILHA //** | | |
| **TELA PRETA ATÉ CHEGADA DO SILÊNCIO COMPLETO DA TRILHA //** | —---------- | **PERMANECE TRILHA //** |
| —---------- | —---------- | —---------- |